発売直前! FFタクティクス巻頭特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年6月27日発行(隔週金曜日発行)第3巻第13号通巻45号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.49

1997 6/27

定価490YEN



超人気9タイトル徹底攻略SPECIAL

エースコンバット2
マリーのアトリエ
エーベルージュ
メタルエンジェル3
バウンティソード・ファースト
TOBAL2
がんばれ森川君2号
ランナバウト
ゼロヨンチャンプ
DooZy-J

攻殻機動隊
サガ フロンティア
フロントミッション2
悠久幻想曲
ときめきメモリアル対戦とっかえだま
ゼロディバイド2
グラディウス外伝

巻頭特集

ファイナルファンタジータクティクス

発売直前!

これだけは押さえておきたい!実践戦闘講座&
詳細パラメータ付きジョブ・アイテム・モンスターリスト



電撃PlayStation Vol.49
平成8年2月27日第三種郵便物認可　1997年6月27日発行（隔週金曜日発行）第3巻第13号通巻45号　発行人／栄谷恵司　編集人／渡部雅人
発行　メディアワークス　〒101東京都千代田区神田駿河台1-8　TEL.03(5281)5222／編集
発売　主婦の友社　〒101東京都千代田区神田駿河台2-9　TEL.03(5280)7550／営業
定価490円　本体467円

T1124574060495

印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan　雑誌 24574-6/27

電撃PlayStation Vol.49
巻頭特集／ファイナルファンタジータクティクス発売直前！実践戦闘講座
発売：主婦の友社

発売直前! FFタクティクス巻頭特集

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1997年6月27日発行(隔週金曜日発行)第3巻第13号通巻45号

電撃PlayStation

プレイステーション

Vol.49

1997 6/27

定価490YEN



超人気9タイトル 徹底攻略SPECIAL

- エースコンバット2
- マリーのアトリエ
- エーベルージュ
- メタルエンジェル3
- バウンティソード・ファースト
- TOBAL2
- がんばれ森川君2号
- ランナバウト
- ゼロヨンチャンプ
- DooZy-J
- 攻殻機動隊
- サガ フロンティア
- フロントミッション2
- 悠久幻想曲
- ときめきメモリアル対戦とっかえだま
- ゼロディバイド2
- グラディウス外伝

巻頭特集

ファイナルファンタジー タクティクス

発売直前!

これだけは押さえておきたい!実践戦闘講座&
詳細パラメータ付きジョブ・アイテム・モンスターリスト



PlayStation
「タイムクライシス」撃ち方ポーズ・うっふん型。
プレイ! PlayStation '97
第2回
あなたのハートを狙い撃ち。
あなたのこづかいも狙い撃ち。
プレイステーション・クラブ入会に関するお問い合わせは TEL.03-3266-7830（10:00〜17:00、土・日・祝日は休業）
●インターネットでもプレイステーション・クラブに入会できるぞ！ → GARAGE http://www.scei.co.jp/
"GARAGE" はインターネット上で "PlayStation" の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc. のホームページです。



今月のタコゲー

タコゲーとは、指にタコができるほどにハマるゲームのことなり。

林「♪今日のテ〜マは〜タイムクライシス〜
あなたのハートをねら〜い撃ち〜・・・ヘイ!」
──歌はやめてください。
林「へい」
──では気を取り直して。
林「取り直して」
──タイムクライシスはクオリティが凄いそうですが、そのへんの解説をお願いします。
林「そりゃねえ、どのくらい凄いかというと、リアルな映像、アクションの連続、まるで映画の主人公にでもなったかのような臨場感!
・・・とナムコの広報資料に書いてあるくらい凄いね」
──あんたの意見はないのか!
林「はいはいはい、タイムクライシス?これは『撃つ』だけのゲームと違って『隠れる』って システムがあるからね。もうのめり込み方が違うわけですよ。特に私なんか小さい頃から殴っては隠れ、盗んでは隠れですから隠れることには妙な緊張感が・・・」
──最近は素顔であちこちに登場されているようですが。
じゃあ同梱されるガンコンについて話してください。
林「合コン?」
──・・・・・・・。
林「精度バツグン!ビシバシ当たる!爽快、爽快、あーそうかい。なんちゃってプー」
──西表島で何かあったんですか?
林「ホテルにパンツ忘れて、後でそれが家に送られてきた。秘密」
──そうですか。じゃあ音楽について。
林「ブラジャーはなくなってたけど」
──じゃあ音楽について。
林「それはもう、デジタルで音楽つくったのにフルオーケストラに生演奏させてそれを録音するよりはるかにお金がかかって『なんだそれなら最初からオーケストラ使っとけ』ということになってサウンドチームが怒られたぐらい凄いです」
──それは凄そうだ。
林「他に聞きたいこと、ある?」
──じゃあ、ズームのゼロディバ2について。
林「あれはスピード感がケタ外れ。ポリゴンの迫力も凄いわね。世界観が変でラーメンのドンブリがステージだったりするし、開発担当も変で女性キャラの研究のためにインターネットからエロ画像ばっかり落としてパソコン壊したらしいわ。・・・他には?」
──じゃあ、占いどおりに眉毛を細くしてみて彼氏ができたかどうか。
林「できた。高浜君っていう人」
──じゃあ、いつかは佐伯さんを出し抜いて社長になってやると思っているかどうか。
林「思ってる」
タイムクライシスは、条件によってステージが分岐しプレイヤーの腕前にあわせたエリアに進むことができる画期的ガンシューティング。初心者から上級者まで存分に楽しめるぞ。しかも、家庭版だけのスペシャルステージが用意されている。買えよ。

藤井フミヤが創り出す3次元万華鏡。



BABY UNIVERSE
3Dカレイドスコープ
標準価格4,800円(税抜)
6月20日発売予定
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

実在チーム・選手の個性まで再現!



フォーメーションサッカー'97
~The road to France~
スポーツ
標準価格5,800円(税抜)
6月27日発売予定
(株)ヒューマン

あの大ヒットアーケードゲーム完全移植。



タイムクライシス+ガンコン
3Dガンシューティング
ガンコン対応(同梱セット)
標準価格7,800円(税抜)
6月27日発売
(株)ナムコ



これがウワサのガンコンよん。

予想以上のスピード!奇想天外なステージ!



ZERO DIVIDE 2
—THE SECRET WISH—
3Dポリゴン格闘
標準価格5,800円(税抜)
6月27日発売予定
(株)ズーム

本場ダンク本場ドリブル全てが本場。



TOTAL NBA '97
スポーツシミュレーション
マルチタップ対応・最大8人までプレイ可能
標準価格4,800円(税抜)
6月27日発売予定
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント

PlayStation™
新発売
標準価格19,800円(税抜)
SCPH-5500



SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT


PlayStation
そして、再び彼らにアクセスする時がきた。
20XX年、ネットワーク上で世界を震撼させたXTAL TOWER事件は、
管理プログラムの破壊と、1年を費やしたハッカー達の逮捕劇によってすべては集結するかと思われた。
しかし彼らの真の目的はすでに達成されていた。
それはネットワーク上の"神"として君臨するプログラムとして我々の前に現れる。
コード名は"EVE"。
彼女を止められるのは、ネット上で進化を遂げた『攻性プログラム』達しかいない…。



孤独の戦いがいま始まる。
惑星そのものを資源とする異星人が大艦隊を率いて飛来し、
惑星「テラ」を占拠してから数ヵ月…
奪われた故郷を取り返さんと、宇宙へ逃れたわずかな数のパイロット達が
徐々に、太陽に一番近い砂漠の惑星「OUTPOST#13」に集結していた。
だが、その動きを察知した異星人は、人類に残されたわずかな
希望をも叩きつぶすため、大艦隊を「OUTPOST#13」へ向け出動させる。
パイロット達が集結し、戦闘準備を整えるまでの時間を稼ぐため、
彼等は一機のコスモファイターを敵中へ送り込むことにした。
ファイターの名は「ロストホープ」。ロストホープに「希望」は残されているのか？
LOST HOPE
超高速3D空間に戦略で挑め！
刻一刻と変わる戦況を映し出す[スターマップ]
プレイヤーの腕で難易度が変わる[フレックスレベルシステム]
大迫力の戦闘シーンを演出する[リアルタイムポリゴンムービー]
STARDATE
THRUST
SHIELD
THRUST
SHIELD
宇宙空間での劇的バトルが、今はじまる。
Acclaim
ACCLAIM JAPAN LTD.
9F, Chiyoda Bldg., 1-6-4 Yurakucho, Chiyoda-ku, Tokyo Japan 100
© 1997 ACCLAIM JAPAN, LTD. / OFFICE CREATE ® ACCLAIM JAPAN, LTD.


MANKIND'S LAST STAND
DRIVEN FROM THEIR HOME PLANET BY ALIEN INVADERS, THE SURVIVORS OF THE TERRAN DEFENSE FORCES ATTEMPT TO REGROUP AT OUTPOST 13. HOWEVER,THEIR EFFORTS DO NOT GOUNDETECTED.IN ORDER TO DESTROY MANKIND'S LAST STRONGHOLD AND CRUSH THE RESISTANCE FORCES ONCE AND FOR ALL,A MASSIVE ARMADA IS LAUNCHED FROM TERRA. IN A DESPERATE MOVE TO STALL THE FLEET'S ARRIVAL,A LONE FIGHTER DEPARTS FROM THE RUNWAY OF OUTPOST 13...
PlayStation
8/21
PLAYSTATION
5800YEN
STARBORDERS
タクティカル3Dシューティング
スターボーダーズ


エーベルージュ
Eberouge
恋、友情、そして冒険。
かつてないスケールで繰り広げられる育成シミュレーションの超大作。
魅力的な女の子達との友情、それは成長とともに恋愛へ
キャラクターボイス
ノイシュ / 白鳥由里
コー / 大谷育江
フェルデン / 山崎和佳奈
モリッツ / 宇和川恵美
カステル / 冬馬由美
エルツ / 根谷美智子
リンデル / 渡辺久美子
ユーロス / 前田千亜紀
フォルラーツ / 大本眞基子
ミュラー / 山崎和佳奈
マリエン / 浦和めぐみ
ヘレン / 笠原留美
NOW ON SALE/価格:6,800円(税別)/CD-ROM2枚組
PlayStation
SEGASATURN
好評オン・エア中!
文化放送「三石琴乃のエーベルージュ伝説」
文化放送の人気番組「三石琴乃のエーベルージュ伝説」が4月から、さらにパワーアップ。
エーベルージュ・ファンは毎週木曜21:30、ラジオの前に大集合!大阪でもABC朝日放送で毎週火曜25:10からオン・エア開始!
―あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16 ©FUJITSU 1996 REPROGRAM © TAKARA 1997
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼズの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

電撃PlayStation

CONTENTS & GAME INDEX

1997 6 27
Vol.49

巻頭スペシャル特集

巻頭特報

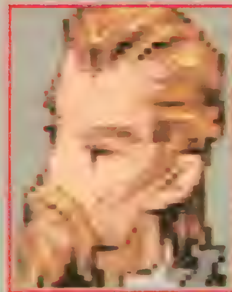
傑作タイトルを徹底攻略 攻略Station

美少女ゲームはこちらにおまかせ 電撃PlayStation-G

話題のRPGを徹底紹介!! GoGoPRG

インデックス 50音順

プレイを始める前に…
イヴァリース歴史学概論



この『ＦＦＴ』は、イヴァリースの歴史家アラズラム・Ｊ・Ｄ（写真左）が新たに発見された史書〝デュライ白書〟の解釈を基に語る、という形で始まる。一般に認識されている歴史上の事実は下の年表の通りだが、これは歴史上にあった事実の一部を抜き出したもので、完全とは言えない。プレイヤーは、その歴史に隠された真実を求める旅に出るのだ。

このイヴァリースの地で、伝説として語り

イヴァリース歴史年表

~ゾディアックブレイブの伝説~

- 神聖ユードラ帝国建国
- 神聖ユードラ帝国崩壊
- イヴァリース王国建国
- 五十年戦争発生
- **五十年戦争終結**
- オムドリア三世死去
- オヴェリア誘拐される
- ルーヴェリア王妃幽閉される
- オリナス王子　王に即位
- ラーグ公挙兵
- 獅子戦争勃発
- 北天騎士団と南天騎士団の戦い
- ゴルターナ公の居城であるゼルテニア城陥落
- 獅子戦争終結
- ディリータ王即位
- デュライ白書公開

Final Fantasy TACTICS

ファイナルファンタジータクティクス

パワーアップして見参!!

継がれる〝ゾディアックブレイブ〟を除けば、確認される最古の統一勢力は、神聖ユードラ帝国である。獅子戦争直前にラムザとディリータが通っていた〝ガリランド士官アカデミー〟の前身は、ユードラ帝国崩壊後の紛争期に創立されたガリランド練兵場であることからも、そう確認できる。

そして、イヴァリース王国。この王国は、王家を含めた6つの勢力によって構成される諸侯連合型の王国とも言えるものである。この王国の王家の支配権は盤石のものとは言えず、中央集権的な現実世界の国家（例えば現在の日本など）よりも、不安定の度合いが高い。これは、この国最強の軍隊と言える、北天・南天の両騎士団が、それぞれラーグ公・ゴルターナ公の指揮下にあることからも推察される（この2公の家が、王家の分家と言えるものであったとしても）。

さらに、このゲームのバックボーンと言える獅子戦争。この戦いの原因は、先に述べた諸侯連合型王国の不安定性と、もう1つ五十年戦争の影響がある。この影響も、五十年戦争におけるイヴァリース王国の実質的敗戦よりも、その後の戦後処理の失敗の比重の方が圧倒的に重いと言える。平民層に対する過酷な重税、そして骸騎士団を始めとする平民の武装勢力の報いなき解散。これにより社会情勢は劣悪のひとこととなったのであった。

この戦争の結末は、平民出身のディリータの国王即位である。平民層の力の増大と貴族階級の衰退。これがこの戦争によってもたらされたものであり、イヴァリースの〝中世〟はここに終了したのだった。



東のジョブに悩む人も 西のアビリティのわからない人も 全部を救う大特集!

総バトル数80以上！　判明しているジョブ・アビリティ数、それぞれ19・279種類!!　推定プレイ時間40時間以上!!　このゲームを知るには、まずこの特集を読むべし！

ファイナルファンタジータクティクス

ジャンル	4DバトルRPG	価格	¥6,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月20日		

マキシマム

MAXIMUM

エピソード4
獅子戦争

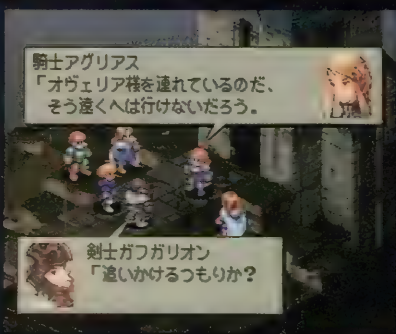
護衛部隊の奮闘もむなしく、王女オヴェリアはさらわれてしまう。護衛隊長のアグリアスは即座に追跡に出発した。ラムザもまた、誘拐した兵士がディリータがどうかを確かめるためにそれに同行した。

一行はまもなくオヴェリアたちに追いつく。誘拐犯はまさしくディリータであった。しかし、ディリータは北天騎士団により吊り橋上に追い込まれて絶体絶命。そのときラムザたちはディリータを助けるために、その力を使うことになる。こうして北天騎士団に追われる身となったラムザたち。一行はその追跡を逃れるために、ライオネルの領主・ドラクロワ枢機卿の下へと向かうことになった。

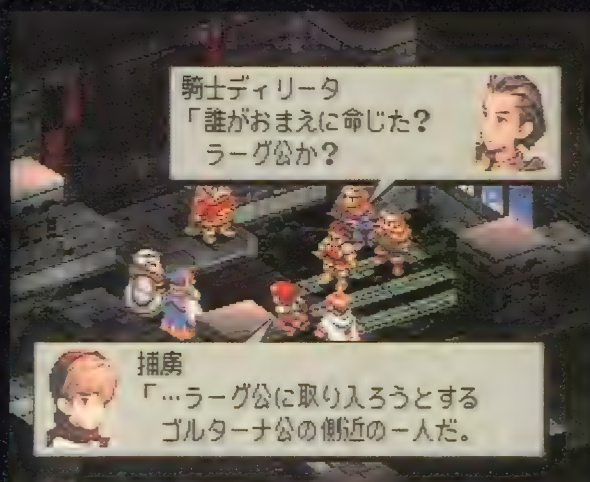
ライオネルへと向かう旅の途中、ラムザたちは大いなる運命の出会いをする。"聖石"を知る男・ムスタディオとの出会い。聖石とはゾディアックストーンとも呼ばれ、ゾディアックブレイブの伝説（魔神を倒した12人の勇者の物語）に登場する勇者が持っていたとされる、幻の12個のクリスタルのこと。それは、その内側に黄道十二宮の星座の紋章を浮かび上がらせていると言われる。そして、ラムザは聖石を必死で追うバート商会の存在を知る。加えて、ようやくライオネルに到着し面会したドラクロワ枢機卿もまた聖石を持っていたのだ。聖石。この幻のクリスタルがラムザの運命を大きく変えていく……。

ラムザが聖石を知るのと同じ頃、ゴルターナ公の居城ゼルテニア城に、オヴェリアを連れたディリータの姿があった。ディリータは王女誘拐事件が、ゴルターナ公に容疑をかけるために仕組まれた陰謀であることを暴きだした。これに力を得たゴルターナ公は、南天騎士団団長・雷神シドの反対にも抗わらず、ラーグ公と敵対する元老院と組み、王妃ルーヴェリアを幽閉。それに対して王妃の実兄・ラーグ公は王妃救出のために挙兵。獅子戦争の始まりである。



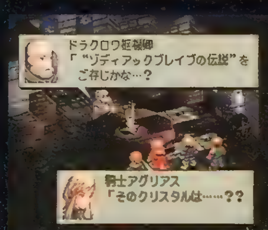


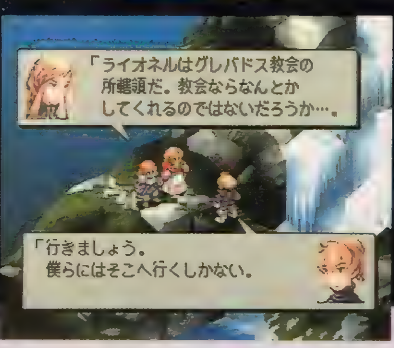


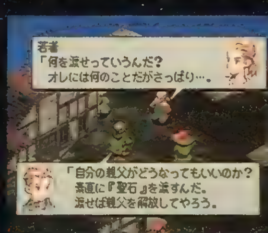










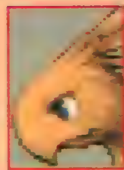


そして2匹の獅子が戦いの場へ!!

仲間にもなる モンスターアラカルト

モンスターは"勧誘"と"まじゅう語"のアビリティを使えば、仲間になる。モンスターにはこの15の種類があり、それぞれ色違いの別種あり。

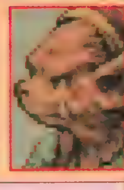
チョコボ系



「FF」シリーズの代表的モンスター。チョコボに乗っての戦闘も可能と大活躍。

- ま使：チョコエスナ／?????
- AB：チョコアタック／チョコケアル／チョコボール／チョコエスナ

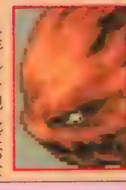
ゴブリン系



小さな体に、大きな力を秘めた小鬼。序盤ではなかなか重宝するモンスター。

- ま使：めつぶし／?????
- AB：タックル／ゴブリンパンチ／回転パンチ／めつぶし

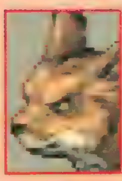
ボム系



炎で身を包んだおなじみのモンスター。これまたおなじみの自爆が炸裂する?

- ま使：コボム／?????
- AB：かみつく／コボム／自爆

レッドパンサー系



しなやかな身のこなしと、鋭い牙や爪を持つ大型四足獣。高いところにも跳び上がれる。

- ま使：ネコキック／?????
- AB：ひっかく／毒牙／ネコキック

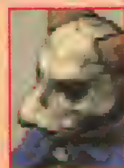
ピスコディーモン系



ヌルヌルした体と、イカのような頭を持つモンスター。もちろん水中移動可能。

- ま使：すみ／?????
- AB：触手／すみ／怪音波

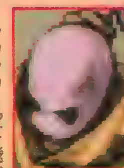
スケルトン系



骨だけになったアンデッドモンスター。戦闘不能になっても一定時間後に復活する。

- ま使：アクアソウル／?????
- AB：手刀／サンダーソウル／アクアソウル

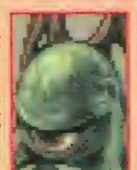
グール系



フワフワと空を飛ぶアンデッド。アンデッドは回復魔法でダメージを与えられる。

- ま使：グリースタッチ／?????
- AB：霊気を飛ばす／スリープタッチ／グリースタッチ

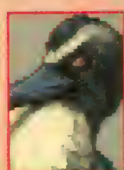
フロータイボール系



大きな目玉のモンスター。飛行移動をするために地形を無視できるのは便利。

- ま使：恐怖の視線／?????
- AB：翼撃／あくまの視線／恐怖の視線

ジュラエイビス系



鋭いクチバシと大きな翼を持つ巨鳥。そのスピードを生かした攻撃は強力。

- ま使：フェザーボム／?????
- AB：かきむしる／光りものが好き

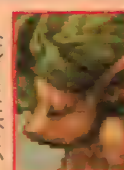
うりぼう系



2本の足を持つイノシシに似たモンスター。そのかわいさでアイドルの座を占める?

- ま使：ブヒー／?????
- AB：ちょとつもうしん／ぶ〜っ

ウッドマン系



全身まさに木といったモンスター。地の属性の攻撃はすべて吸収する。

- ま使：まもりの種／?????
- AB：木の葉乱舞／命の精

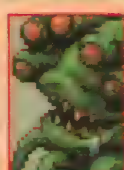
牛鬼系



頭が牛で、体が人間というモンスター。その力任せの攻撃は破壊力抜群。

- ま使：力をためる／?????
- AB：ふりおろす／ふりまわす

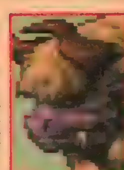
モルボル系



見るからに気味の悪い形をしたモンスター。ステータス異常を引き起こす攻撃は脅威。

- ま使：臭い息／?????
- AB：触手／なめる／ねとねと液

ベヒーモス系



大きな角で攻撃する巨大モンスター。敵にすると強敵だが、味方にすると頼もしい。

- ま使：ギガフレア／?????
- AB：突きあげる／しゃくりあげる

ドラゴン系



モンスターの中のモンスター。その攻撃力はモンスター中で最高を誇る。

- ま使：尻尾振り回し／?????
- AB：突進／アイスブレス

※モンスターの表中で、"ま使"はまじゅう使いのアビリティで使用可能な攻撃、?は未確認であることを表し、"AB"はモンスターのアビリティ、をそれぞれ表す。

初心者もこれで安心! FFT バトルGUIDE ver.1.0

待ちに待った4Dバトルが体験できる瞬間がもう間近に迫ってきた!! そこで今回は「ゲームを始める前にこれだけは知っておきたい」という基礎講座をお届けする。これさえ読めば、少なくとも序盤の戦闘はバッチリだ!!

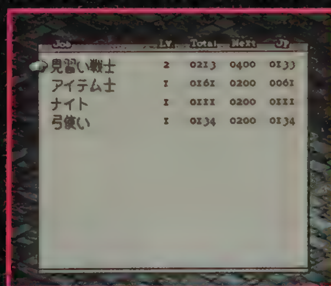
PART 1 アタックチームの編成

バトルの勝利は、いかに周到に準備をするかにかかっているといっても過言ではない。戦闘巧者といえども、手駒が揃っていなければ苦戦は免れない。勝つための土台を作るのが重要だ。

1 ジョブ&アビリティ

編成でまず考えなければならないのは、ジョブとアビリティの組み合わせ。史上最多のジョブ&アビリティが登場する作品だけに、選択にはかなり頭を悩ますことだろう。プレイヤーの好みによって基準が分かれるところでもあるので、「これがベスト」という決めつけはできないが、簡単な目安をいくつか紹介しておこう。まず第1は、ジョブの弱点を補うようにアビリティを覚えさせること。例えば肉体的に脆弱な魔法使い系に〝重装備可能〟や〝オートポーション〟を覚えさせたり、ナイトや侍に遠距離攻撃可能なアビリティや白魔法を覚えさせる、といったやり方だ。ただし、万能型のキャラをつくろうとするのではなくて、あくまでサポート程度に抑えるのが重要。少なくとも序盤では、欲張り過ぎると中途半端なキャラになってしまい、思ったほど活躍できない。それなら、逆に弱点には目をつぶって、キャラの特性を伸ばすようにアビリティを覚えさせた方がまだましだ。

第2は、戦場や相手に応じて、ジョブとアビリティを変化させること。平坦な地形なら〝Move+〜〟系のアビリティ、高低差の激しい地形では〝Jump+〜〟系。肉弾系の敵が多い場合は〝ガード〟や〝カウンター〟、弓使いが多いなら〝矢かわし〟といった、使い分けがなによりも重要だ。



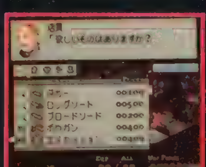
▲ジョブ・アビリティの選択は慎重にセレクトすること。

オススメ ジョブ
- ナイト
- 弓使い
- アイテム士
- 黒魔道士

オススメ アビリティ
- 投石
- 反撃タックル
- ケアル
- 重装備可能
- 精神統一
- Move+1

2 アイテムを考える

ジョブチェンジは、ショップのメニューと相談することも重要。転職したはいいが、そのジョブに合う装備がなければ活躍は期待できない。コマメに店をチェックするように。

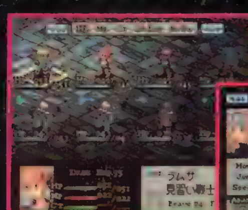


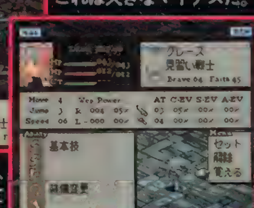
◀イベント終了ごとにショップの品揃えをチェックすることを忘れずに。


▶品揃えを確認してからジョブチェンジ。そうしないと何も装備できずに……。

3 メンバーを固定する

「FFT」では、一度に戦場に投入できるのは最大5人まで(ゲストキャラを除く)。そのために、ある程度メンバーを絞り込んだ方が、ストーリー進行は速くなる。戦死したときの補充や、酒場の儲け話への派遣人員を考慮したとしても、メインで使うキャラは6〜8人ぐらいに固定した方がいいだろう。もちろん、じっくり楽しむなら話は別。


▼そうしないと役に立つアビリティがセットできない。これは大きなマイナスだ。



▲主力メンバーは固定して、ジョブポイントを集中して与えること。

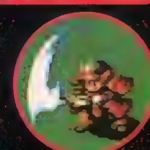
4 バランスよく構成

パーティー全体の構成は、接近戦型、遠距離攻撃型の兼合いが大切。あまり偏った構成は苦戦のもとだぞ!!

接近戦用ジョブ


ナイト

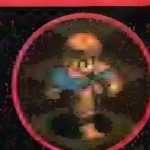

モンク


侍

遠距離攻撃用ジョブ


弓使い


黒魔道士

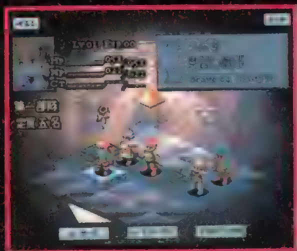

吟遊詩人

PART 2 バトル

万全の準備を整えたら、いよいよ戦場へ繰り出すことになる。立体的なフィールドで展開されるバトルは、従来のシリーズとは異なった戦略が必要となる。序盤の戦闘で、この基本ポイントをしっかり把握して欲しい。

5 キャラの配置

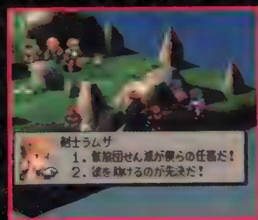
最初の配置での基本は、接近戦型（前衛）と支援型（後衛）の区別をしっかりしておくこと。基本的に戦場は、配置場所から矢印で示される方向に広がっているので、まずそれをチェック。また、開始直後の混乱を避けるために、なるべく移動距離の長いキャラを前方に配置しよう。



▲キャラの配置は、時には致命傷となることもある。慎重に。

6 勝利条件の確認

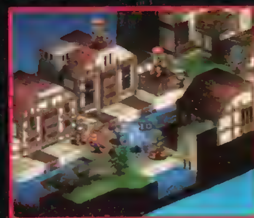
「FFT」の戦闘は、単純に敵を全滅させればいいというものではない。マップやプレイヤーの選択によって、さまざまな勝利条件が提示される。例えば特定のキャラクターを守れという条件の場合は、敵を倒すことよりも、まずそのキャラが、敵に囲まれないようにする配慮が必要になるわけだ。



▲バトルによっては勝利条件の選択をすることもある。

7 NPCに注意

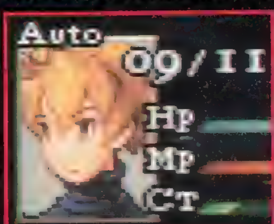
「FFT」では、ゲストキャラと呼ばれるNPCが存在する。彼らはプレイヤーが直接操作できないため、その動きには注意が必要だ。特に広範囲の攻撃能力を持つNPCは、味方を巻き込む攻撃を繰り出すことも多い。あまり目に余る場合は、NPCのアビリティを変えてやるのも1つの手だぞ。



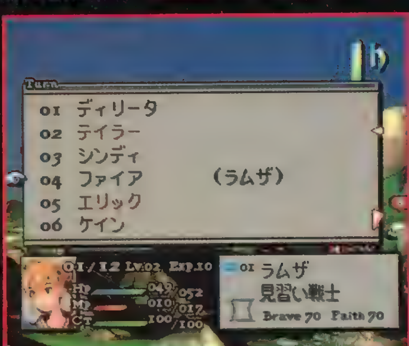
▲ゲストキャラの突出、袋叩きは要注意。うまく誘導しよう。

8 行動順をチェック

「FFT」のバトルはターン制ではなく、CTG（チャージタイムゲージ）がたまったキャラから順に行動する。そのために、次に誰が行動できるかを考慮に入れた戦い方が重要だ。ちなみに、この行動順序は、メニューの"アクティブターン"で参照できるようになっている。また、魔法や弓使いの"チャージ"のようなため系のコマンドは、入力してから実際にそのコマンドが発動するまでに時間（CT）がかかる点にも注意が必要。特にグループ攻撃魔法などは、CTの間に敵が動いてしまうと、味方を巻き込んでしまう場合もあるぞ。



▶パラメータの最上段に敵味方を併せた行動順が示す。このキャラは11人中9番目。



▶アクティブターンで細かい行動順をチェック。特に魔法発動のタイミングは要確認。

9 地形を有利に利用する

山、建物、沼地、川、砂漠など、多彩な地形の戦場が用意されている「FFT」では、地の利を生かすことも重要だ。例えば高低差のある地形では、高地を維持し、沼や川がある地形では、岸に配置して水辺に敵を追い込むようにするといった戦い方がポイントだ。



◀魔法や攻撃も、高所には届かないこともある。ヘルプで確認すること。



◀建物の裏側に敵が隠れていることも。地形を回転させてチェック。

10 向きも必ずチェック

キャラクターがどこを向いているかを考慮に入れることも、戦場では欠かせないポイントの1つ。正面から攻めるよりは、背後や側面を突いた方が、攻撃は当たりやすいし、大ダメージを与えられる可能性も高い。逆に、味方のダメージを最小限に留めるためには、行動を終了する際に、敵がどの方向からやってくるのかを予測しておくのも重要だ。



◀向きの選択は、敵の方に正面を向けることが基本。

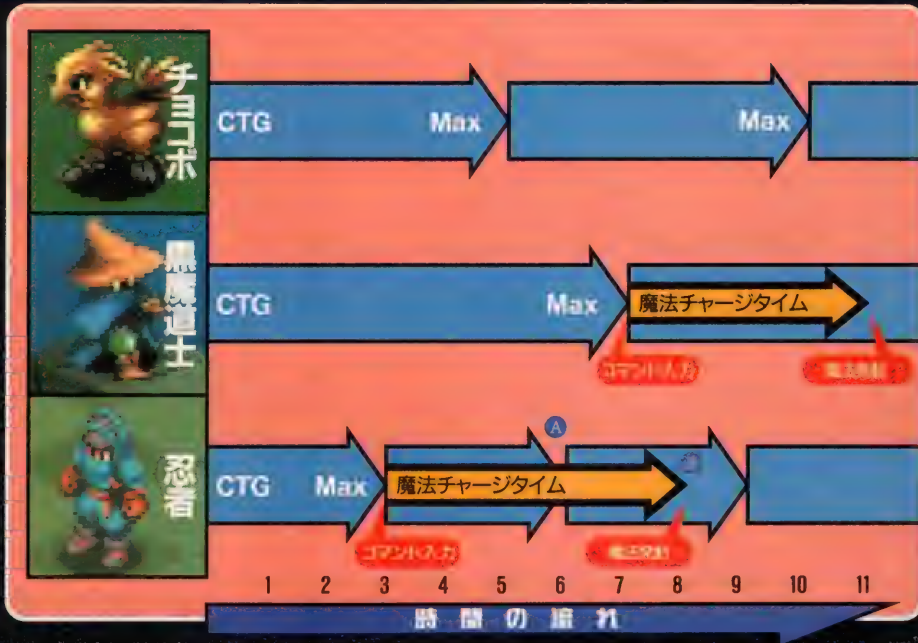


◀敵の正面に向けば、回避率、ガード率ともにUPする。

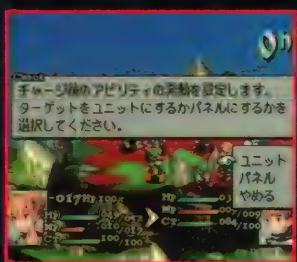
魔法の基本をしっかりチェック

魔法発動の基本

今までにも何度か紹介してきたが、バトルで最大のポイントになるのがＣＴＧへの適切な対応。特に魔法の詠唱と発動のタイミングのチェックの仕方だ。右の図を見てもらいたい。これはＣＴＧと魔法の関係を図にしてみたものだが、魔法は詠唱するために一定の時間（魔法によって違う）が必要となる。忍者のところをよく見てほしい。この忍者の場合には、詠唱した魔法が発動するのはＢの時点。もし、情勢に変化があって魔法の発動を止めたい、または別の魔法を使いたい場合には、Ａの時点で別の行動を入力すれば魔法はキャンセルされ、新たに入力した行動が実行されるのだ。



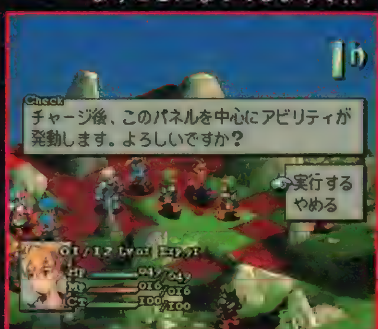
魔法の発動場所を決定



発動場所は、フィールドとキャラの２種の方法で指定が可能。戦局や地形、敵や味方キャラの動きを考慮に入れて、適切な方法を選択しよう。この選択を誤ると、味方と一緒に敵キャラまで回復させてしまったり、逆に攻撃魔法に味方を巻き込んでしまうことになってしまうぞ!!

フィールドにかける

指定した場所を中心として魔法が発動する。発動場所が固定されるので、うっかり味方を巻き込む可能性は少ない。ただし、敵の動きによっては、まったく無意味になる恐れもある。移動力が制限される地形や、効果範囲の大きな魔法のときに有効。



キャラにかける

指定したキャラを中心に魔法が発動する。狙った相手に確実に効果が及ぶ反面、キャラの動きによっては、攻撃に味方が巻き込まれる可能性もある。逆に魔法を受けつけない味方にかけて、その味方を敵の中心に突っ込ませるという戦法もある。



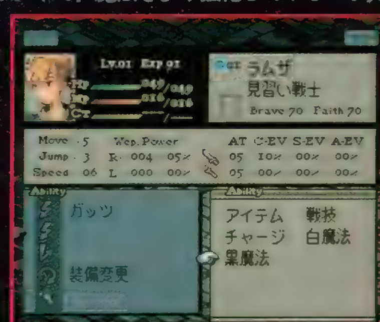
チャージ中に注意

前にも述べたように、魔法はコマンドを選択してから実際に発動するまで、タイムラグが存在する。この時間は魔法の種類によって異なるが、基本的に効果の大きい上級魔法ほど、長時間のチャージを必要とする。また、チャージ中はまったくの無防備となるため、この間に攻撃を受けないようにする配慮が重要だ。少なくとも、長いチャージが必要となる魔法を使う場合は、敵からある程度離れた間合いを取るか、もしくは他の味方キャラが盾になれるような状況を作るように。逆に敵がチャージに入ったら、集中攻撃で発動前に仕留めよう。


▲魔法のチャージ中に敵を倒してしまえば、魔法のダメージは喰らわない。

キャラには魔法のアビリティを!

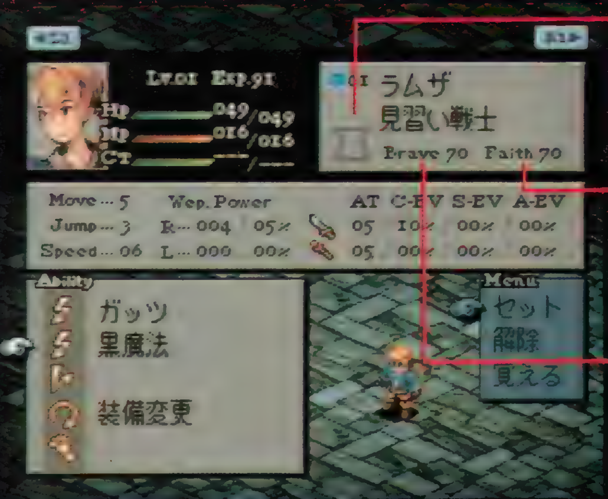
魔法をより効果的に使いたい場合、単に魔法を覚えるだけでは不十分。リアクションアビリティやサポートアビリティで、魔法をより強化してやるのが賢いやり方だ。例えば、黒魔道士のアビリティ“魔法攻撃力ＵＰ”などを使うわけだ。このほかにも、魔法のチャージ時間を少なくする時魔道士の“ショートチャージ”、魔法で消費するＭＰを1／2にし、使用回数を増加させる召喚士の“消費ＭＰ半減”などもオススメ。戦況や相手によってアビリティを工夫すれば、よりスムーズな魔法戦闘が行えるはず。大切なのは魔力ではなくアタマ!!



▲直接攻撃専門のキャラに魔法のアビリティをつければ遠距離攻撃も可能に。

12 キャラのパラメータもしっかりチェック

キャラクターの性格や相性なども、戦局に微妙な影響を与える要素である。あまり強い敵ではないはずなのに、妙に苦戦する。そんなときは、性格が原因になっていることが多い。例えばフェイスポイントの高いキャラは、魔法の影響を受けやすく、回復魔法がよく効く反面、攻撃魔法で受けるダメージも大きい。また、キャラクター間の守護星座の相性によっても、攻撃のダメージは変化する。これらのキャラ固有の特性をしっかり把握することも、勝利のための鍵となりうるわけだ。



守護星座

キャラの誕生日によって決定される黄道十二宮の星座のこと。ちなみに星座の相性のよしあしは、男女によって変化することも。

フェイスポイント

キャラの信心深さを表わすパラメータ。この数値が高いキャラは、よきにつけ、悪しきにつけ、魔法の影響を受けやすい。

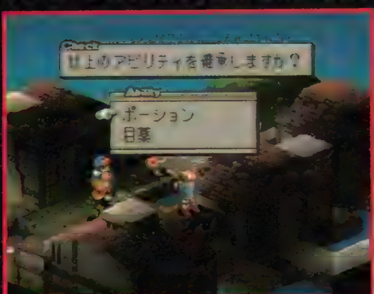
ブレイブポイント

キャラクターの勇気を表わすパラメータ。この数値が低いと"チキン"になりやすく、逆に高いと攻撃力UPも。

13 戦闘不能とクリスタル

「FFT」では、戦闘で死亡したキャラは二度と復活することはできない。ただしHPがゼロになったらもうダメ、というわけではなく、死亡の前に一定時間の戦闘不能状態が存在する。この状態のときは復活が可能なのだ。

そして、戦闘不能から時間が経過すると、キャラはクリスタルに変化する。こうなったらもはや復活は不可能。一部のアビリティが他のキャラに継承できるだけだ。大事に育てたキャラは失われないように注意しよう。



◀クリスタルを取ると、そのキャラのアビリティの一部が継承可能。



◀クリスタルを取ると、HP・MPの回復も選べる。

14 カウンターに注意

相性や地形によって、敵が反撃可能なアビリティを持っているかどうかというのも、注意したいポイントの1つ。これはなにも接近戦に限った話ではない。「FFT」では、魔法に対するカウンター攻撃、"魔法返し"というアビリティも存在するからだ。"この一撃でトドメを刺せる"という状況以外では、なるべく反撃を受けない方法で敵を攻めるように。慎重のうえにも慎重に。



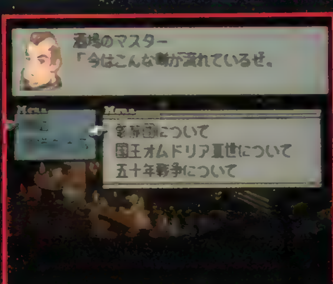
▲モンスターは基本的に"カウンター"のアビリティを持つ。注意すること。

PART 3 移動

最後のポイントはマップ上の移動について。バトルとの直接的な関係はあまりないが、キャラクターを育てる上では、意外に役立つこともある。また、ストーリーを円滑に進めるためには、理解しておきたい項目だろう。

15 噂話はチェックせよ!

マップ上に点在する街の酒場では、さまざまな噂話が飛び交っている。この噂話は、ストーリーが進むごとに変化していくので、コマメにチェックするように。ストーリーの本筋だけでなく、「FFT」の世界に対する理解がより深まるはずだ。また、噂の内容から今後に待ち構えている展開をある程度予測することも可能だぞ。



▲イベントが終了すると噂話も変化することがある。聞き逃さないように。

16 ランダムエンカウントに注意

マップ上の街や城を除くエリアは、イベント戦闘終了後はフリーバトルエリアに変化する。つまり、このエリアに入ると、ランダムでモンスターの集団との戦闘に突入するわけだ。このランダムエンカウントでは、マップは同じでも登場する敵が変化するため、イベント戦闘とは大きく異なる戦術が要求されることもある。注意しよう。



▲ランダムエンカウントの発生はレベルUPのためには格好の手段。

ビギナーに贈る究極の転職ガイド

隔週フロムJ

'97年6月2週版



今週のテーマ

初めての転職!
そんなときにあわてないための詳細ガイド

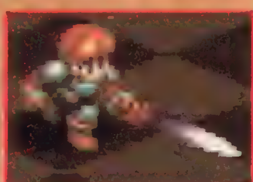
見習い戦士

移動距離:4 身軽さ:3 回避率:5

HP成長率:B HP補正率:B
MP成長率:C MP補正率:C
CT成長率:B CT補正率:B

戦士系ジョブの基本となる見習い戦士。ラムザ、ディリータともに、最初はこのジョブからスタートする。純粋な戦闘能力はそれほど高くはないものの、各ステータスの成長率はなかなか。少なくとも、序盤戦においては無理に転職せず、このまま経験値を蓄積したほうが後々いいことがあるかも。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション基本技	体当たり	—	—	—	—	—	—	HPにダメージ	80
	投石	—	—	—	—	—	—	HPにダメージ	90
	手当て	—	—	—	—	—	—	ステータス異常回復	150
	ためる	—	—	—	—	—	—	力をためて攻撃力UP	300
リアクション	反撃タックル	—	—	—	—	—	—	カウンターで体当たりする	180
サポート	防御	—	—	—	—	—	—	コマンドに「防御」を追加	50
	斧装備可能	—	—	—	—	—	—	「斧」装備可能	170
	まじゅう使い	—	—	—	—	—	—	隣接モンスターの技を1増加	200
	取得JPUP	—	—	—	—	—	—	取得JPが50%UP	250
ムーブ	Move+1	—	—	—	—	—	—	移動距離能力が+1	200



基本ジョブだけあって、覚えられるアビリティの総数はあまり多くはない。しかし、接近戦における反撃を可能にする"反撃タックル"と、遠距離攻撃の"投石"、そしてステータス障害を回復させる"手当て"など、有効なものが揃っている点が魅力的。中でも移動距離を伸ばす"Move+1"は、後々まで役に立ってくれるアビリティといえるだろう。

また、ラムザとディリータの2人は、このジョブに関してはアクションアビリティが、他のキャラクターと微妙に異なるのも見逃せない特徴である。さすがに主役キャラだけのことはある。

アイテム士

移動距離:3 身軽さ:3 回避率:5

HP成長率:B HP補正率:C
MP成長率:C MP補正率:C
CT成長率:B CT補正率:B

序盤戦のパーティの生命線を握るのがアイテム士。アイテムによる回復は魔法と異なり、CTを必要としないため、意外に重宝する局面も多いはず。また、実はこのジョブは、魔法使い系の基本ジョブでもある。魔法使い系を育てたい場合は、ある程度アイテム士で経験を重ねることが重要なのだ。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクションアイテム	ポーション	—	—	—	—	—	—	このアイテムを使用する	30
	毒消し	—	—	—	—	—	—	同上	70
	目薬	—	—	—	—	—	—	同上	80
	フェニックスの尾	—	—	—	—	—	—	同上	90
	やまびこ草	—	—	—	—	—	—	同上	120
	ハイポーション	—	—	—	—	—	—	同上	200
	乙女のキッス	—	—	—	—	—	—	同上	200
	金の針	—	—	—	—	—	—	同上	250
	エクスポーション	—	—	—	—	—	—	同上	300
	エーテル	—	—	—	—	—	—	同上	300
	ハイエーテル	—	—	—	—	—	—	同上	400
	聖水	—	—	—	—	—	—	同上	400
	万能薬	—	—	—	—	—	—	同上	700
	エリクサー	—	—	—	—	—	—	同上	900
リアクション	オートポーション	—	—	—	—	—	—	ダメージ時にポーションを自動使用	400
サポート	装備変更	—	—	—	—	—	—	コマンドに「装備変更」を追加	0
	メンテナンス	—	—	—	—	—	—	装備アイテムが破壊されたり盗まれたくしなくなる	250
	アイテム投げ	—	—	—	—	—	—	アイテムを自分の移動範囲内で投げることができる	350
ムーブ	アイテム発見移動	—	—	—	—	—	—	移動終了時パネル内に隠れたアイテムを発見	100

※能力・表の見方……成長率・補正率の記号は、☆→A→B→C→Dの順で高い。補正率:ジョブチェンジ時の各パラメータの補正の程度(補正率BのジョブのキャラがCのジョブにチェンジすると、そのパラメータが下がり、Aのジョブにチェンジすると上がる)、リフレク:○はリフレクで反射可能、算術:○は算術で使用可能、沈黙:○は沈黙時発動不能、Faith:○はフェイスポイントの影響あり、魔法:○は魔法扱い、属性:攻撃の属性、JP:習得に必要なジョブポイント、をそれぞれ表す。

ナイト

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:10

HP成長率:A　HP補正率:A
MP成長率:C　MP補正率:C
CT成長率:B　CT補正率:B

重装備に裏打ちされた高い防御力と、"騎士剣"を駆使した圧倒的な攻撃力。最前線でパーティの盾として戦うには、もっとも適したジョブといえるだろう。少なくとも序盤から中盤にかけての戦闘では、欠かすことのできない戦力だ。また、魔法系以外のステータスの伸び率も割と安定して高い。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション戦技	スピードブレイク	―	―	―	―	―	―	Speedにダメージ	250
	パワーブレイク	―	―	―	―	―	―	物理攻撃力にダメージ	250
	マインドブレイク	―	―	―	―	―	―	魔法攻撃力にダメージ	250
	マジックブレイク	―	―	―	―	―	―	MPにダメージ	250
	シールドブレイク	―	―	―	―	―	―	「シールド」破壊	300
	ヘッドブレイク	―	―	―	―	―	―	「兜」破壊	300
	アーマーブレイク	―	―	―	―	―	―	「鎧」破壊	400
	ウエポンブレイク	―	―	―	―	―	―	「武器」破壊	400
リアクション	装備武器ガード	―	―	―	―	―	―	装備している武器で物理攻撃を回避可能	200
サポート	盾装備可能	―	―	―	―	―	―	「盾」装備可能	250
	剣装備可能	―	―	―	―	―	―	「剣」装備可能	400
	重装備可能	―	―	―	―	―	―	「兜・鎧」装備可能	500



ナイトのアクションアビリティ"戦技"は、攻撃と同時に相手の各種能力を低下させる効果を持つ。そのため、攻撃力や防御力の高い敵との戦闘では、特に有能な働きが期待できる。逆に敵に高レベルのナイトがいる場合は要注意。少なくとも貴重なアイテムを装備しているキャラは、接近戦を控えた方が無難だろう。もう1つ、ナイトのアビリティで見逃せないのは"重装備可能"。身体能力の低いジョブに覚えさせると効果的だ。

弓使い

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:10

HP成長率:B　HP補正率:B
MP成長率:C　MP補正率:C
CT成長率:B　CT補正率:B

射程距離の長い弓を駆使する遠距離攻撃のスペシャリスト。武器による遠距離攻撃は、魔法と異なりCTを必要としない点もうれしいところ。ナイトと並んで、序盤から活躍が期待できるジョブの筆頭格だ。ちなみに、弓は高低差によって射程距離が変化するため、高地を維持するのが戦い方の基本。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクションチャージ	チャージ＋1	―	―	―	―	―	―	力をためて弓を放つ。数字が大きいほど強力	100
	チャージ＋2	―	―	―	―	―	―	同上	150
	チャージ＋3	―	―	―	―	―	―	同上	200
	チャージ＋4	―	―	―	―	―	―	同上	250
	チャージ＋5	―	―	―	―	―	―	同上	300
	チャージ＋7	―	―	―	―	―	―	同上	400
	チャージ＋10	―	―	―	―	―	―	同上	700
	チャージ＋12	―	―	―	―	―	―	同上	1200
リアクション	矢かわし	―	―	―	―	―	―	弓系攻撃を完全に回避	450
	Speedセーブ	―	―	―	―	―	―	攻撃されるとSpeed UP	900
サポート	自動弓装備可能	―	―	―	―	―	―	「自動弓」装備可能	350
	精神統一	―	―	―	―	―	―	攻撃時に敵の回避率を0にする	400
ムーブ	Jump＋1	―	―	―	―	―	―	身軽さが＋1	200

"チャージ"はためる時間が長ければ長いほど攻撃力が増す。離れた間合いから、敵が射程に入って来るまでの時間に"チャージ"するのが基本的な使い方だ。ザコキャラとの戦闘よりも、ボスキャラや強敵との戦闘で効果を発揮するアビリティである。これ以外のアビリティで目につくのは、"Speedセーブ"と"精神統一"。この2つは、他の戦士系ジョブにも、ぜひ覚えさせたいアビリティである。

モンク

移動距離:3　身軽さ:4　回避率:20

HP成長率:★　HP補正率:★
MP成長率:B　MP補正率:C
CT成長率:B　CT補正率:A

武器を一切使わず、鍛え上げた肉体のみを駆使して戦う肉弾戦のスペシャリスト。魔法系の能力は極端に低いが、身体能力の高さは数あるジョブの中でもトップクラス。皮の鎧などしか装備できないため、防御力の低さが気にかかるところではあるが、ナイトの"重装備可能"を覚えさせれば◎。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション拳法	裏回し拳	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ	150
	気孔拳	―	―	―	―	―	―	ステータス異常回復	200
	連続拳	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ	300
	波動拳	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ	300
	秘孔拳	―	―	―	―	―	―	一定時間後に敵を戦闘不能に	300
	チャクラ	―	―	―	―	―	―	HP・MP回復	350
	蘇生	―	―	―	―	―	―	戦闘不能回復	500
	地烈斬	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ	600
リアクション	カウンター	―	―	―	―	―	―	物理攻撃に対して反撃する	300
	瀕死HP回復	―	―	―	―	―	―	瀕死時にHP全回復	500
	ハメドる	―	―	―	―	―	―	相手が攻撃する前に殴り倒す	1300
サポート	格闘	―	―	―	―	―	―	素手の時に攻撃力UP	200
ムーブ	HP回復移動	―	―	―	―	―	―	移動終了後にHPが回復	300

モンクのアクションアビリティである"拳法"は、強力なグループ攻撃に遠距離、そしてステータス回復から蘇生まで、バランスよく揃っているのが特徴だ。そのため、魔法によるサポートに頼らずとも、単独で最前線で活躍が可能な点が魅力的。また、リアクションアビリティの充実ぶりも見逃せない。特に"カウンター"や"ハメドる"などは、他の戦士系ジョブにも、ぜひ覚えさせたいアビリティといえるだろう。

白魔道士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:A　HP補正率:C
MP成長率:A　MP補正率:A
CT成長率:B　CT補正率:A

傷ついた味方を回復させる魔法を得意とする、パーティの生命線を握る重要なジョブ。魔法使い系のジョブの割にはHPの伸びも大きく、バランスのよい成長が期待できる点も見逃せない。"黒魔法"や"時魔法"などのアビリティを覚えさせ、攻撃補助にも参加させると、より戦力アップが期待可能。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 白魔法	ケアル	○	○	○	○	○	–	HP小回復、アンデッドにダメージ	50
	プロテス	○	○	○	○	○	–	物理攻撃から身を守る	70
	シェル	○	○	○	○	○	–	魔法攻撃から身を守る	70
	ケアルラ	○	○	○	○	○	–	HP中回復、アンデットにダメージ	180
	レイズ	○	○	○	○	○	–	戦闘不能回復、アンデットにダメージ	200
	エスナ	○	○	○	○	○	–	ステータス異常回復	300
	リジェネ	○	○	○	○	○	–	一定時間ごとにHP回復	350
	ウォール	○	○	○	○	○	–	物理・魔法攻撃から身を守る	400
	ケアルガ	○	○	○	○	○	–	HP大回復、アンデットにダメージ	450
	アレイズ	○	○	○	○	○	–	戦闘不能回復、アンデットにダメージ	600
	プロテジャ	–	–	○	○	○	–	広範囲の味方にプロテス	600
	シェルジャ	–	–	○	○	○	–	広範囲の味方にシェル	600
	ホーリー	○	○	○	○	○	聖	HPにダメージ	600
	ケアルジャ	–	–	○	○	○	–	広範囲の味方のHP回復。アンデットにダメージ	800
	リレイズ	○	○	○	○	○	–	戦闘不能になっても一度だけHP回復	1000
リアクション	リジェネーター	–	–	–	–	–	–	一定時間ごとにHP回復	400
サポート	魔法防御力UP	–	–	–	–	–	–	魔法防御力UP	400

白魔道士の基本はケアル系の魔法とエスナ。長時間の戦闘に勝ち残るには、欠かすことのできないアビリティだ。

黒魔道士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:B　HP補正率:C
MP成長率:A　MP補正率:A
CT成長率:B　CT補正率:B

肉体的には貧弱なものの、強力な魔法による攻撃は、ときに鍛え上げた戦士をも上回る。特に大勢の敵をまとめて攻撃したい際には、実に頼もしい存在である。MPの成長率が高いため、魔法のスペシャリストを育てたい場合は、このジョブで経験を重ねるのも悪くない選択といえるだろう。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 黒魔法	ファイア	○	○	○	○	○	炎	HPにダメージ	50
	サンダー	○	○	○	○	○	雷	HPにダメージ	50
	ブリザド	○	○	○	○	○	冷	HPにダメージ	50
	ポイズン	○	○	○	○	○	–	相手に毒ダメージ	150
	ファイラ	○	○	○	○	○	炎	HPにダメージ	200
	サンダラ	○	○	○	○	○	雷	HPにダメージ	200
	ブリザラ	○	○	○	○	○	冷	HPにダメージ	200
	ファイガ	○	○	○	○	○	炎	HPにダメージ	500
	サンダガ	○	○	○	○	○	雷	HPにダメージ	500
	ブリザガ	○	○	○	○	○	冷	HPにダメージ	500
	トード	○	○	○	○	○	–	相手をカエルに（カエル→人間もあり）	500
	デス	○	○	○	○	○	–	相手を戦闘不能に	600
	ファイジャ	–	–	○	○	○	炎	HPにダメージ	900
	サンダジャ	–	–	○	○	○	雷	HPにダメージ	900
	ブリザジャ	–	–	○	○	○	冷	HPにダメージ	900
	フレア	○	○	○	○	○	–	HPにダメージ	1000
リアクション	魔法返し	–	–	–	–	–	–	魔法所持に関わらず同じ魔法を撃ち返す	800
サポート	魔法攻撃力UP	–	–	–	–	–	–	魔法攻撃力がUP	400

時魔道士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:B　HP補正率:C
MP成長率:A　MP補正率:A
CT成長率:B　CT補正率:B

時間と空間に影響を与える魔法を得意とする時魔道士。従来のシリーズと異なり、立体的なフィールドでの戦闘となる『FFT』では、意外な活躍が期待できるジョブである。特に地形効果を無視できる"レビテト"などは、使う機会も多いはず。また、効果が微妙に変化した"リフレク"も魅力。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 時魔法	スロウ	○	○	○	○	○	–	相手の時間経過を遅くする	80
	ヘイスト	○	○	○	○	○	–	相手の時間経過を速くする	100
	ドンムブ	○	○	○	○	○	–	相手を移動不能に	100
	レビテト	○	○	○	○	○	–	浮遊移動可能に	200
	グラビデ	○	○	○	○	○	–	HPにダメージ	250
	リフレク	○	○	○	○	○	–	魔法を後方に反射する	300
	ストップ	○	○	○	○	○	–	相手の時間を止める	350
	グラビガ	○	○	○	○	○	–	HPにダメージ	550
	ヘイスジャ	–	–	○	○	○	–	広範囲の時間経過を遅くする	600
	スロウジャ	–	–	○	○	○	–	広範囲の時間経過を速くする	600
	クイック	○	–	○	○	○	–	時間を高速で進め、CTGをすぐにためる	900
	メテオ	–	–	○	○	○	–	HPにダメージ	1500
リアクション	MPすり替え	–	–	–	–	–	–	ダメージ分だけMPを減らす	400
	瀕死クイック	–	–	–	–	–	–	瀕死時にCTGをMaxに	800
サポート	ショートチャージ	–	–	–	–	–	–	CTGを短時間でためる	1000
ムーブ	浮遊移動	–	–	–	–	–	–	バトル中はレビテト状態に	540
	テレポ	–	–	–	–	–	–	瞬間的に任意のパネルに移動可能	600

ムーブアビリティの"浮遊移動""テレポ"も魅力的。入り組んだ地形での戦闘では特に有効だ。

召喚士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:C　HP補正率:C
MP成長率:★　MP補正率:★
CT成長率:B　CT補正率:C

人知を越えた能力を持つ異世界の生物を召喚し、強大な力を振るう魔法系の花形ジョブ。MPの成長率もダントツに高い。ただし、その分身体能力は極端に低いので、敵の直接攻撃を受けないように守ってやることが重要だ。不安がある場合には、ナイトの“重装備可能”を覚えさせるといいかも。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 召喚魔法	モーグリ	—	—	○	○	○	炎	HP回復、アンデッドにはダメージ	110
	シヴァ	—	—	○	○	○	冷	HPにダメージ	200
	ラムウ	—	—	○	○	○	雷	HPにダメージ	200
	イフリート	—	—	○	○	○	炎	HPにダメージ	200
	タイタン	—	—	○	○	○	土	HPにダメージ	220
	カーバンクル	—	—	○	○	○	—	相手にリフレクの効果	350
	シルフ	—	—	○	○	○	—	相手に沈黙の効果	400
	フェアリー	—	—	○	○	○	—	HP回復、アンデットにはダメージ	400
	ゴーレム	—	—	○		○	—	物理攻撃を防ぎ、魔法のダメージを一定値吸収	500
	リッチ	—	—	○	○	○	暗	HPにダメージ	600
	リバイアサン	—	—	○	○	○	水	HPにダメージ	860
	サラマンダー	—	—	○	○	○	炎	HPにダメージ	860
	オーディン	—	—	○	○	○	炎	HPにダメージ	900
	クリュプス	—	—	○	○	○	雷	HPにダメージ	1000
	バハムート	—	—	○	○	○	冷	HPにダメージ	1600
リアクション	瀕死MP回復	—	—	—	—	—	—	瀕死時にMP全回復	400
サポート	消費MP半減	—	—	—	—	—	—	消費MPが半分に	1000

召喚士の泣きどころは、MP消費の多さ。できればサポートアビリティの“消費MP半減”を早めに覚えさせよう。

シーフ

移動距離:4　身軽さ:3　回避率:25

HP成長率:B　HP補正率:B
MP成長率:C　MP補正率:D
CT成長率:A　CT補正率:A

お金からアイテム、人の心に経験値まで、ありとあらゆるモノを奪い取る盗みのスペシャリスト。攻撃力こそ、純粋な戦士系キャラに劣るものの、その多彩な能力は大きな魅力だ。また、忍者に並ぶ移動力の高さとスピードも見逃せない。戦局によっては、戦士よりも役立つ場合も十分あるはず。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 盗む	ギル取り	—	—	—	—	—	—	ギルを盗む	10
	ハートを盗む	—	—	—	—	—	—	相手をチャームする	150
	EXPを盗む	—	—	—	—	—	—	経験値を盗む	250
	兜を盗む	—	—	—	—	—	—	「兜」を盗む	350
	盾を盗む	—	—	—	—	—	—	「盾」を盗む	350
	鎧を盗む	—	—	—	—	—	—	「鎧」を盗む	450
	アクセサリを盗む	—	—	—	—	—	—	「アクセサリ」を盗む	500
	武器を盗む	—	—	—	—	—	—	「武器」を盗む	600
リアクション	警戒	—	—	—	—	—	—	攻撃回避率UP	200
	ギルガメの心	—	—	—	—	—	—	ダメージ分のギルを盗む	200
	キャッチ	—	—	—	—	—	—	投げられた「武器」をキャッチする	200
サポート	密猟	—	—	—	—	—	—	毛皮骨肉店に倒したモンスターを引き渡す	200
ムーブ	Jump+2	—	—	—	—	—	—	身軽さが+2	500
	Move+2	—	—	—	—	—	—	移動距離能力が+2	560

さまざまのユニークなアビリティを持つシーフだが、その中でも特に目につくのは“密猟”だろう。これでモンスターを倒し、毛皮骨肉店に引き渡せば、通常のショップでは入手不可能な武器や装備が購入可能となる。中盤以降のパーティの戦力UPには、かなり役立ってくれるハズ。コレクターにもオススメ!?

話術士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:B　HP補正率:C
MP成長率:C　MP補正率:C
CT成長率:B　CT補正率:B

巧みな話術を駆使して敵を翻弄し、味方の士気を揚げるユニークなジョブ。陰陽士の魔法に似た効果を引き出すが、MPを消費しない点が魅力的だ。銃を用いれば、直接戦闘でもそこそこ活躍できるだろう。ただし成長率が総じて低目なので、経験の浅いキャラがこのジョブに就くのは考えものかも。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 話術	勧誘	—	—	○	—	—	—	相手を仲間にする	100
	説得	—	—	○	—	—	—	全員のCTGを0に	100
	商談	—	—	○	—	—	—	ギルを獲得	100
	ほめる	—	—	○	—	—	—	ブレイブポイントUP	200
	おどす	—	—	○	—	—	—	ブレイブポイントにダメージ	200
	説法	—	—	○	—	—	—	フェイスポイントUP	200
	解法	—	—	○	—	—	—	フェイスポイントにダメージ	200
	悪口	—	—	○	—	—	—	相手をバーサク状態に	300
	ダーラボンのまね	—	—	○	—	—	—	相手を睡眠状態に	300
	死の予言	—	—	○	—	—	—	相手を戦闘不能に	500
リアクション	耳指ガード	—	—	—	—	—	—	話術を完全回避	300
サポート	まじゅう語	—	—	—	—	—	—	話術を話術士以外にも使用可に	100
	調教	—	—	—	—	—	—	相手を瀕死にすると勧誘したことに	500
	銃装備可能	—	—	—	—	—	—	「銃」装備可能	800

話術士のアビリティで特筆すべきは、やはり“勧誘”だろう。成功すれば敵の戦力を削ると同時に、味方の戦力UPにもつながる。まさに、一石二鳥のアビリティだ。ただし、注意しなければならないのは、通常“話術”攻撃は成功率が低いこと。全モンスターを勧誘するためには相当な回数のチャレンジが必要だろう。

陰陽士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:B　HP補正率:C
MP成長率:A　MP補正率:B
CT成長率:B　CT補正率:B

直接的にダメージを与えるのではなく、ステータスに影響を与える戦闘補助魔法を得意とする陰陽士。ザコとの戦闘よりは、むしろ強敵との戦いで力を発揮するジョブといえる。普段の戦闘でも活躍させたいなら、白魔法や黒魔法といった、他の魔法使い系のアビリティを取得するのがオススメだ。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 陰陽術	闇縛符	○	○	○	○	○	―	相手を暗闇状態に	100
	不変不動	○	○	○	○	○	―	相手を行動不能に	100
	沈黙唱	○	○	○	○	○	―	相手を沈黙状態に	170
	魔吸唱	―	―	○	○	○	―	相手のMPを吸収し、自分のMPに	200
	狐鶏鼠	○	○	○	○	○	―	ブレイブポイントにダメージ	200
	腐生骸屍	○	○	○	○	○	―	相手をアンデッドに（逆もあり）	300
	命吸唱	―	―	○	○	○	―	相手のHPを吸収し、自分のHPに	350
	夢邪睡符	○	○	○	○	○	―	相手を眠りに落とす	350
	信祈仰祷	○	○	○	○	○	―	フェイスポイントUP	400
	信擬仰祷	○	○	○	○	○	―	フェイスポイントにダメージ	400
	勇猛狂符	○	○	○	○	○	―	ブレイブポイントUP	400
	乱心唱	○	○	○	○	○	―	相手を混乱状態に	400
	碑封印	○	○	○	○	○	―	相手を石化する	600
	絶装魔脱	―	○	○	○	○	―	各種ステータスを無効にする	800
リアクション	使用MP吸収	―	―	―	―	―	―	相手の消費したMPを吸収する	250
サポート	防御力UP	―	―	―	―	―	―	物理防御力UP	400
ムーブ	移動距離天候無視	―	―	―	―	―	―	天候による移動コスト変化を無視	200
	MP回復移動	―	―	―	―	―	―	移動終了後にMPが回復	350

風水士

移動距離:4　身軽さ:3　回避率:10

HP成長率:A　HP補正率:B
MP成長率:A　MP補正率:B
CT成長率:B　CT補正率:B

地形に潜む神秘の力を引き出し、魔法と似たような効果を生み出す風水士。魔法と異なり、MPを必要としない点がうれしいところ。しかも回避率を除き、ステータスの成長率が安定して高いのも魅力的だ。万能型のキャラを作る際には重宝する。あらゆる地形に侵入可能なアビリティも見逃せない。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 風水術	落とし穴	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ。相手をドンムブ状態に	150
	水塊	―	―	―	―	―	水	HPにダメージ。相手をトード状態に	150
	蔦地獄	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ。相手をストップ状態に	150
	彫塑	―	―	―	―	―	―	HPにダメージ。相手を石化状態に	150
	局地地震	―	―	―	―	―	地	HPにダメージ。相手を混乱状態に	150
	かまいたち	―	―	―	―	―	風	HPにダメージ。相手を行動不能に	150
	鬼火	―	―	―	―	―	炎	HPにダメージ。相手を睡眠状態に	150
	底なし沼	―	―	―	―	―	水	HPにダメージ。一定時間後に相手を戦闘不能に	150
	砂嵐	―	―	―	―	―	風	HPにダメージ。相手を暗闇状態に	150
	吹雪	―	―	―	―	―	冷	HPにダメージ。相手を沈黙状態に	150
	突風	―	―	―	―	―	風	HPにダメージ。相手の時間経過を遅くする	150
	溶岩ボール	―	―	―	―	―	炎	HPにダメージ。相手を戦闘不能状態に	150
リアクション	風水返し	―	―	―	―	―	―	相手の物理・風水攻撃に風水技で反撃	300
サポート	攻撃力UP	―	―	―	―	―	―	物理攻撃力UP	400
ムーブ	溶岩上移動	―	―	―	―	―	―	溶岩の上を移動、停止が可能に	150
	移動距離地形無視	―	―	―	―	―	―	水地形を歩けるようになる	220

風水士のアクションアビリティはどれも有効だが、使うためには自キャラが一定の地形上にいなければならないのが最大のネック。また、"攻撃力UP"は戦士系にはとても有効。

竜騎士

移動距離:3　身軽さ:4　回避率:15

HP成長率:A　HP補正率:A
MP成長率:C　MP補正率:D
CT成長率:B　CT補正率:B

飛竜と心を通わせ、その能力を身につけたユニークな戦士。MPの伸びが低いことが気にかかるが、それ以外の成長率はおおむね高い。戦士系に固定するならこのジョブでキャラを鍛えるのも悪くない選択だろう。また、竜騎士の使う槍は、刀剣類よりも離れた間合いから攻撃できるのも長所の1つだ。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション ジャンプ	垂直ジャンプ2	―	―	―	―	―	―	垂直方向に2飛べる	100
	水平ジャンプ2	―	―	―	―	―	―	水平方向に2飛べる	150
	垂直ジャンプ3	―	―	―	―	―	―	垂直方向に3飛べる	250
	水平ジャンプ3	―	―	―	―	―	―	水平方向に3飛べる	350
	垂直ジャンプ4	―	―	―	―	―	―	垂直方向に4飛べる	400
	水平ジャンプ4	―	―	―	―	―	―	水平方向に4飛べる	550
	垂直ジャンプ5	―	―	―	―	―	―	垂直方向に5飛べる	550
	垂直ジャンプ6	―	―	―	―	―	―	垂直方向に6飛べる	700
	水平ジャンプ5	―	―	―	―	―	―	水平方向に5飛べる	800
	垂直ジャンプ7	―	―	―	―	―	―	垂直方向に7飛べる	1000
	水平ジャンプ8	―	―	―	―	―	―	水平方向に8飛べる	1100
	垂直ジャンプ8	―	―	―	―	―	―	垂直方向に8飛べる	1500
リアクション	竜の魂	―	―	―	―	―	―	戦闘中に物理攻撃を受けて戦闘不能になっても回復	600
サポート	槍装備可能	―	―	―	―	―	―	「槍」装備可能	400
ムーブ	高低差無視	―	―	―	―	―	―	高低差を無視して移動可能	700

竜騎士のアビリティで目を引くのは、高低差のある戦場で効果を発揮するものが多い点だろう。特に高低差が無視できることはもちろん、本来は直接攻撃できない離れた間合いの敵にも攻撃可能な"ジャンプ"は実に便利だ。

侍

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:20

HP成長率:A　HP補正率:B
MP成長率:B　MP補正率:B
CT成長率:B　CT補正率:B

武器を用いた攻撃力では、全ジョブ中でもトップクラスの実力を誇る侍。盾が装備できないので、防御力はやや低いが、回避率の高さで補うことができるハズだ。また、各ステータスの成長率も高レベルで安定しているため、万能型のキャラクターを作りたい場合は重宝するジョブといえる。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 引き出す	阿修羅	－	－	－	－	－	－	敵のみHPにダメージ	100
	虎鉄	－	－	－	－	－	－	敵のみMPにダメージ	200
	備前長船	－	－	－	－	－	－	敵のみMPにダメージ	300
	村雨	－	－	－	－	－	－	味方のみHP回復	400
	天のむら雲	－	－	－	－	－	－	敵のみHPにダメージ＋スロウ	500
	清盛	－	－	－	－	－	－	味方のみプロテス＋シェル	600
	村正	－	－	－	－	－	－	敵のみ混乱＋死の宣告	700
	菊一文字	－	－	－	－	－	－	一直線上の敵のHPにダメージ	800
	正宗	－	－	－	－	－	－	味方のみリジェネ＋ヘイスト	900
	塵地螺鈿飾剣	－	－	－	－	－	－	敵のみHPダメージ	1000
リアクション	肉斬骨断	－	－	－	－	－	－	瀕死時に自分の最大HP分のダメージを与える	200
	白刃取り	－	－	－	－	－	－	物理攻撃（弓・自動弓以外）を完全防御	700
サポート	刀装備可能	－	－	－	－	－	－	「刀」装備可能	400
	両手持ち	－	－	－	－	－	－	武器を両手で持てる	900
ムーブ	水面移動	－	－	－	－	－	－	水上に浮かぶ状態で移動、停止が可能	300

侍の魅力はなんといっても刀の秘めた力を"引き出す"アビリティ。ただしコレを使うと刀が失われてしまうことがあるのが玉に傷。頻繁に使うのではなく、ここぞ！　というときのための、とっておきの攻撃といえそうだ。

忍者

移動距離:4　身軽さ:4　回避率:30

HP成長率:B　HP補正率:B
MP成長率:B　MP補正率:D
CT成長率:★　CT補正率:★

移動力、身軽さ、回避率が非常に高いレベルで安定している忍者。戦場の斬り込み隊長の役を担うにはうってつけのジョブといえるだろう。攻撃力そのものは、ナイトや侍には及ばないものの、入り組んだ地形での戦闘では実に頼もしい。手裏剣などを"投げる"ことで、遠距離からの攻撃も可能。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 投げる	手裏剣	－	－	－	－	－	－	そのアイテムを投げて攻撃	50
	たま	－	－	－	－	－	－	同上	70
	ナイフ	－	－	－	－	－	－	同上	100
	剣	－	－	－	－	－	－	同上	100
	鎚	－	－	－	－	－	－	同上	100
	刀	－	－	－	－	－	－	同上	100
	忍者刀	－	－	－	－	－	－	同上	100
	槍	－	－	－	－	－	－	同上	100
	棒	－	－	－	－	－	－	同上	100
	騎士剣	－	－	－	－	－	－	同上	100
	辞書	－	－	－	－	－	－	同上	100
	斧	－	－	－	－	－	－	同上	120
リアクション	見切る	－	－	－	－	－	－	回避確率UP	400
	潜伏	－	－	－	－	－	－	ダメージを受けると透明になる	1000
サポート	二刀流	－	－	－	－	－	－	両手に２つの武器を持ち、２回攻撃可能	1000
ムーブ	水上移動	－	－	－	－	－	－	水の上を移動、停止が可能	420

忍者のアビリティの中で特筆すべきは、やはり"投げる"だろう。手裏剣だけでなく、ありとあらゆる武器を投げることができる。しかも武器によっては、魔法と似たような効果を引き出せる点が見逃せない。

算術士

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:C　HP補正率:C
MP成長率:A　MP補正率:C
CT成長率:B　CT補正率:D

白魔道士、黒魔道士、時魔道士、陰陽士の4種の魔法を使いこなす（ただし算術可能なものだけ）上級魔法使いが算術士。"算術"された魔法は、本来の効果範囲では届かない相手にも当たるため、敵が分散している戦場などでは、かなりの活躍が期待できる。後半戦の主戦キャラの１人だ。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 算術	EXP	－	－	－	－	－	－	算術の対象を経験値にする	200
	5	－	－	－	－	－	－	算術の対象の数字が５の倍数のキャラに算術発動	200
	CT	－	－	－	－	－	－	算術の対象をCTGにする	250
	ハイト	－	－	－	－	－	－	算術の対象を隠れているキャラにする	250
	素数	－	－	－	－	－	－	算術の対象の数字が素数のキャラに算術発動	300
	レベル	－	－	－	－	－	－	算術の対象をレベルにする	350
	4	－	－	－	－	－	－	算術の対象の数字が４の倍数のキャラに算術発動	400
	3	－	－	－	－	－	－	算術の対象の数字が３の倍数のキャラに算術発動	600
リアクション	あまり振り分け	－	－	－	－	－	－	HP回復技のMax超過分を仲間で分け合う	200
	ダメージ分配	－	－	－	－	－	－	受けたダメージを攻撃した相手と分け合う	300
サポート	取得EXPUP	－	－	－	－	－	－	取得経験値が50%UP	350
ムーブ	EXP獲得移動	－	－	－	－	－	－	移動終了後にEXP獲得	400
	JP獲得移動	－	－	－	－	－	－	移動終了後にJP獲得	400

MPの成長率以外は、それほど目立った伸びのない算術士だが、アビリティの使い方次第では急激な成長が可能となる。つまりサポートアビリティの"取得EXPUP"と、ムーブアビリティの"JP獲得移動"と、"EXP獲得移動"を駆使する方法だ。他のジョブでの経験値稼ぎにも、有効に活用したいアビリティだ。

吟遊詩人

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:D　HP補正率:D
MP成長率:D　MP補正率:D
CT成長率:B　CT補正率:B

歌声によって、魔法によく似た効果を引き出す吟遊詩人。しかもその効果は戦場全体に及ぶうえに、MPも必要としない。戦闘補助においてはかなり有能な働き手といえるだろう。ただし、成長率に関していえば全ジョブ中でも最低ランク。キャラクターを育てるのに適したジョブとはいい難い。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 詩う	天使の詩	ー	ー	ー	ー	ー	ー	MP回復	100
	命の詩	ー	ー	ー	ー	ー	ー	HP回復	100
	応援歌	ー	ー	ー	ー	ー	ー	SpeedUP	100
	戦いの詩	ー	ー	ー	ー	ー	ー	物理攻撃力UP	100
	魔力の詩	ー	ー	ー	ー	ー	ー	魔法攻撃力UP	100
	名もなき詩	ー	ー	ー	ー	ー	ー	味方にランダムで有効ステータス付与	100
	ラストソング	ー	ー	ー	ー	ー	ー	CTGをすぐにためる	100
リアクション	MAセーブ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	攻撃されると魔法攻撃力UP	500
	フェイスアップ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	フェイスポイントUP	700
ムーブ	Move+3	ー	ー	ー	ー	ー	ー	移動距離を+3	1000
	飛行移動	ー	ー	ー	ー	ー	ー	敵・NPCユニットのいる場所を通過可	5000



吟遊詩人のアクションアビリティである、"詩う"は、味方のステータスに影響を与えるものがメイン。自らが直接敵と戦うのには適していない。支援以外の局面でも活躍させたい場合は、魔法使い系のアビリティを覚えさせるのがいいだろう。"詩う"以外に目につく特徴では、ムーブアビリティの充実ぶりだろう。"Move+3""飛行移動"ともに、他のジョブにとっても非常に魅力的なアビリティだ。ただし、"飛行移動"は、必要となるJPが多いので、覚えるのは後半にした方が無難。

踊り子

移動距離:3　身軽さ:3　回避率:5

HP成長率:D　HP補正率:C
MP成長率:D　MP補正率:D
CT成長率:B　CT補正率:B

踊りによって、魔法によく似た効果を引き出す踊り子。ちょうど吟遊詩人と対をなすジョブだ。吟遊詩人が男しか転職できないのに対し、踊り子は女しか転職できないという点も、両者の相関関係をよく表している。吟遊詩人と同じく、踊りの効果は戦場全体に影響を及ぼし、MPを消費しない。

アビリティ		リフレク	算術	沈黙	Faith	魔法	属性	効果	JP
アクション 踊る	ウィッチハント	ー	ー	ー	ー	ー	ー	MPにダメージ	100
	ウイズナイブス	ー	ー	ー	ー	ー	ー	HPにダメージ	100
	スローダンス	ー	ー	ー	ー	ー	ー	Speedにダメージ	100
	ポルカポルカ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	物理攻撃力にダメージ	100
	アンフェイス	ー	ー	ー	ー	ー	ー	魔法攻撃力にダメージ	100
	ネイムレスダンス	ー	ー	ー	ー	ー	ー	敵にランダムで有害ステータス付与	100
	ラストダンス	ー	ー	ー	ー	ー	ー	相手のCTGを0にする	100
リアクション	Aセーブ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	攻撃されると物理攻撃力がUP	600
	ブレイブアップ	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ブレイブポイントUP	700
ムーブ	Jump+3	ー	ー	ー	ー	ー	ー	身軽さが+3	1000
	飛行移動	ー	ー	ー	ー	ー	ー	敵・NPCユニットのいる場所を通過可	5000



踊り子のアクションアビリティ"踊る"は、吟遊詩人と反対に、敵のステータスに影響を与えるものがメイン。ただし、自らが直接敵と戦うのには適していない点は吟遊詩人と同様だ。やはり、支援以外の局面で活躍させたい場合は、魔法使い系のアビリティを覚えさせるのがいいだろう。また、踊り子もムーブアビリティの充実ぶりが目につく。異なるのは吟遊詩人が移動距離を伸ばすアビリティを取得するの対し、踊り子は高低差を克服するアビリティである点。これも対の関係となっている。

ナイショのナイショの『FFT』

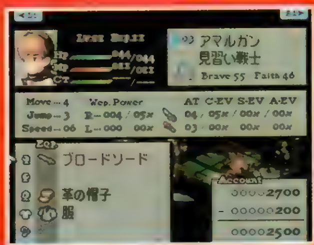
発売が6月20日と、1週間延期されましたが、みなさんいかがお過ごしでしょうか?　こちらはもうボロボロです。『FFT』をプレイし始めてはや百数十時間。もうこのゲームは大変です。ストーリーはシリアスでイカスわ、ジョブポイントは足らないわ、アイテムはいっぱいあるわ、ランダムエンカウント時にはいいアイテムが手に入るわ、もうスゴいモノです。というわけで、ホントに読者さまからの情報をお待ちしております。P.221の住所または、右のFAX番号まで。貴重な情報をいただけた方には、いいもの（実はまだ考えてない）をプレゼント。



◎表の見方……武器の区分は、刃：接近戦用の刃のついた武器を、棒：接近戦用の棒状武器を、直：遠距離攻撃用の直線移動の武器を、山：遠距離攻撃用の山なり移動の武器を、二：二刀流の可能な武器を、両：両手持ちの可能な武器を、投：投げることができる武器を、専：両手持ち専用の武器を、それぞれ表す。射程の＊は投げる武器を表す。

武器

ジョブによって装備できる武器が明確に違うのが「FF」シリーズの特徴の1つ。今回はその違いがより際立っている印象がある。どの街でどのジョブに適した武器を売っているのかを把握しておくことも、ストーリーを円滑に進めるためには重要だ。特に中盤以降では、騎士剣や刀、忍者刀のバリエーションにチェック!!



▲武器は攻撃力だけでなく、回避率もチェックしよう。

名前	種類	射程	区分	武器攻撃力	武器回避率	[illegible]
ダガー	ナイフ	1	刃・二・投	3	5%	
ミスリルナイフ	ナイフ	1	刃・二・投	4	5%	
ブラインナイフ	ナイフ	1	刃・二・投	4	5%	＋暗闇
忍び刀	忍者刀	1	刃・二・両・投	8	5%	
くない	忍者刀	1	刃・二・両・投	4	5%	
ブロードソード	剣	1	刃・二・両・投	5	10%	
ロングソード	剣	1	刃・二・両・投	5	10%	
アイアンソード	剣	1	刃・二・両・投	6	5%	
ミスリルソード	剣	1	刃・二・両・投	7	8%	
ディフェンダー	騎士剣	1	刃・二・両・投	16	60%	
阿修羅	刀	1	刃・二・両・投	7	15%	
虎鉄	刀	1	刃・二・両・投	8	15%	
バトルアックス	斧	1	刃・投・専	9	0%	
ロッド	ロッド	1	刃・二・両	3	20%	
サンダーロッド	ロッド	1	刃・二・両	3	20%	属:雷、＋サンダー、雷系攻撃力UP
フレイムロッド	ロッド	1	刃・二・両	3	20%	属:炎、＋ファイア、炎系攻撃力UP
アイスロッド	ロッド	1	刃・二・両	3	20%	属:冷、＋ブリザド、冷系攻撃力UP
オークスタッフ	杖	1	刃・二・両	3	15%	
ホワイトスタッフ	杖	1	刃・二・両	3	15%	死の宣告回復
フレイル	杖	1	刃・二・両・投	9	0%	
ロマンダ銃	銃	8	直	6	5%	
ミスリル銃	銃	8	直	8	5%	
ボウガン	自動弓	4	直	3	5%	
ナイトキラー	自動弓	4	直	3	5%	＋暗闇
クロスボウ	自動弓	4	直	4	5%	
ロングボウ	弓	5	山・両・専	4	0%	
銀の弓矢	弓	5	山・両・専	5	0%	
ラミアの竪琴	楽器	3	直	10	10%	＋混乱
バトルディクト	辞書	3	直・投	7	15%	
ジャベリン	槍	2	棒・両・投	8	10%	
スピア	槍	2	棒・両・投	9	10%	
ミスリルスピア	槍	2	棒・両・投	10	10%	
サイプレスパイル	棒	2	棒・両・投	6	20%	
バトルバンブー	棒	2	棒・両・投	7	20%	
ペルシア	反物	2	棒	8	50%	
カシミール	反物	2	棒	10	50%	
手裏剣	手裏剣	＊	直・投	4	0%	
かとんのたま	玉	＊	直・投	8	0%	属：炎
ひょうすいのたま	玉	＊	直・投	8	0%	属：水
らいじんのたま	玉	＊	直・投	8	0%	属：雷

防具

防具はキャラのHPやMPを増加させるのが主な役割。ジョブによってHPが重要なタイプと、MPが重要なタイプがあるため、それを十分考慮に入れた選択が必要となるぞ。

名前	種類	HP+	MP+
レザーヘルム	兜	10	0
ブロンズヘルム	兜	20	0
アイアンヘルム	兜	30	0
バルビュータ	兜	40	0
ミスリルヘルム	兜	50	0
革の帽子	帽子	8	0
羽つき帽子	帽子	16	5
赤ずきん	帽子	24	8
ヘッドギア（※1）	帽子	32	0
三角帽子（※2）	帽子	40	12
グリーンベレー（※3）	帽子	48	0
ねじり鉢巻き（※4）	帽子	56	0
革の鎧	鎧	10	0
リネンキュラッサ	鎧	20	0
ブロンズアーマー	鎧	30	0
チェインメイル	鎧	40	0
ミスリルアーマー	鎧	50	0
プレイトメイル	鎧	60	0
服	鎧	5	0
革の服	鎧	10	0
レザープレイト	鎧	18	0
チェインプレイト	鎧	24	0
ミスリルベスト	鎧	30	0
アダマンベスト	鎧	36	0
麻のローブ	ローブ	10	10
シルクのローブ	ローブ	20	16
魔術師のローブ（※5）	ローブ	30	22

盾&アクセサリー&アイテム

回避率や特殊攻撃に対する防御、ステータスに影響するアイテム。

名前	種類	物理回避	魔法回避
エスカッション	盾	10	3
バックラー	盾	13	3
ブロンズシールド	盾	16	0
ラウンドシールド	盾	19	0
ミスリルシールド	盾	22	5
バトルブーツ（※6）	靴	0	0
スパイクシューズ（※7）	靴	0	0
ゲルミナスブーツ（※8）	靴	0	0
ラバーシューズ（※9）	靴	0	0
パワーリスト（※10）	小手	0	0
魔法のリング（※11）	指輪	0	0
ダイヤの腕輪（※12）	腕輪	0	0
スモールマント	マント	10	10
革のマント	マント	15	15
魔術士のマント（※13）	マント	18	18

名前	効果
ポーション	HPを小回復
ハイポーション	HPを中回復
エクスポーション	HPを大回復
エーテル	MPを小回復
ハイエーテル	MPを大回復
エリクサー	HP・MPを完全回復
毒消し	毒を治す
目薬	暗闇を治す
やまびこ草	沈黙を治す
乙女のキッス	カエルを治す
金の針	石化を治す
聖水	アンデッドを治す
万能薬	ステータス異常を治す
フェニックスの尾	戦闘不能を治す

今、珠玉の一品をお手元に!

アイテムギャラリー

※1…物理攻撃力＋1、※2…魔法攻撃力＋1、※3…Speed＋1、※4…物理攻撃力＋2、※5…魔法攻撃力＋2、※6…Move＋1、※7…Jump＋1、※8…Move・Jump＋1、※9…ドンムブ・雷攻撃無効、※10…物理攻撃力＋1、※11…沈黙・バーサク無効、※12…物理・魔法攻撃力＋1、スロウ無効、※13…魔法攻撃力＋1

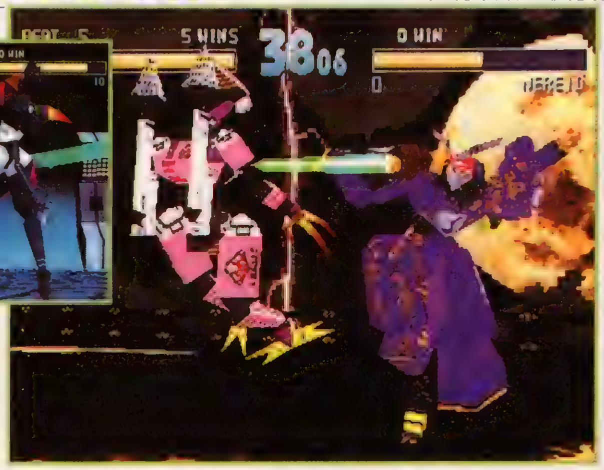
ZERO DIVIDE 2

ゼロディバイド2 ザ・シークレット ウィッシュ

発売まで待ちきれない! ブッチギリの先取り攻略!!

発売日まであとわずかと迫った期待の「ゼロディバイド2」。あまりのデキの良さに、この感動をイチ早くファンへ届けるために先行攻略を敢行!!





ZERO DIVIDE2
ザ・シークレットウィッシュ

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ズーム	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月27日		

システムを活用するワンポイントアドバイス!

[illegible]





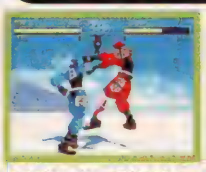
[illegible]

実践的なオリジナルコンボを探求

●キャラの重さ、状態によって浮く高さが変化するため、基本のゼロを相手にして空中コンボを研究してみたぞ!



パンチのつながるタイミングがポイント!



▲カウンターでないと、相手は浮かないので注意。

相手を浮かせるためには、カウンターでライジングパームを当てる。下段の揺さぶりがポイントだ。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボベーシック	PPK	上上中
レイドスペシャル	←↘P→P←→P+K	中中中
エルボーキックハイ	→→P←KK	中中中

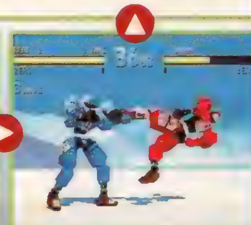


オリジナルコンビネーション

ライジングパームから、相手が落ちてくるところにパンチを2発。一瞬、間をおいて再びパンチを2発ヒットさせ、相手がバウンドしたところにエグゼブレイカーを当てる。









空中コンボより投げが強いキャラクターだ



▲空中コンボよりもTスイングの方が威力あり！

タウには通常で浮かせる技がないため、空中コンボは難しいキャラ。そこで、威力のある投げ技を狙おう。

おすすめコンボをピックアップ

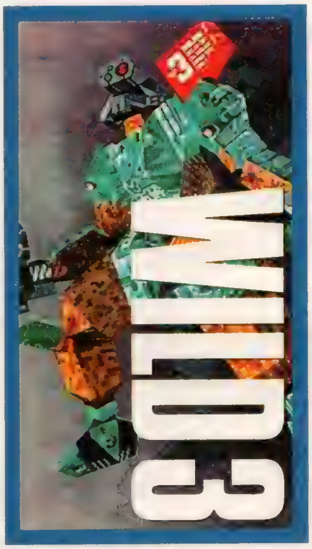
コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
ダブルニー	➡KK	中中
コンボマンティス	PPK+G	上上中
コンボウィップラッシュ	↘PKK	中上上



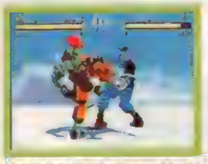
オリジナルコンビネーション

通常ではつながる空中コンボがないので、既存のコンビネーションを紹介する。お手軽なのは、コンボマンティス。これが決まると、ダウン攻撃まで1セットで入るぞ。





ニーキックからのバリエーションをつかめ



▲使い勝手の良い、ワイルド3のニーキック。

お手軽な浮かせ技は、ニーキック。ジャンプしないため、次の動作が素早く行えるのだ。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
スピンニー	←P→K	上中
ローシュータ	−→→→PP↓P	上上下
ダブルローキック	↓KK	下下



オリジナルコンビネーション

ニーキック、あるいはカウンターでワイルドアッパーを当てて相手を浮かせ、スピンニーからダウン攻撃を狙う。最後をショットガンで決めるのが、ワイルド3らしいよね。





三枚鬼瓦のカウンターヒットを狙え!!



▲3発がクリーンヒットすると相手が浮く。

イオスは、単体の技で相手を浮かせるのは難しい。そこで三枚鬼瓦を利用し、最後の鬼瓦で浮かせる。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
下裏三枚蹴	←P+K↓P+K	上下
清拳	→→P→P	中中
三枚鬼瓦	PP↓K	上上中



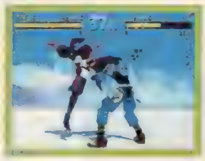
オリジナルコンビネーション

三枚鬼瓦が全部ヒットすると、鬼瓦で相手が浮く。そこにパンチを2発連続で入れ、間をおかずに清拳を叩き込むのだ。パンチからつなげるタイミングはかなりシビア。





ニーキックからの素早いコマンド入力だ



▲イオのニーキックは、コンボにつながるのだ。

イオは動きが速いため、ニーキックを出しても着地までの時間が短い。これを利用して相手を浮かせる。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
コンボヒールカッター	PPPK	上上上中
ヒールアサルト	↘KKK	中中上
サマーソルトスマッシュ	→PK↖K	中中中



オリジナルコンビネーション

ニーキックからのコンボのバリエーションが、いろいろある。そこで1番カッコイイものを紹介。相手が落下してきたところへ、早めにサマーソルトスマッシュを決める。





浮かしてからのバリエーションを使いこなせ



▲鎌いたちを狙うには、下段を意識させること。

シグナスが通常で相手を浮かせられるのは、鎌いたちのみ。そのぶん、ここからのバリエーションは豊富。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
華(ハナ)カッター	PPPK	上上上上
鏡飛座頭	↗PP	中中
帝(ミカド)	PPP↓P	上上上下



オリジナルコンビネーション

鎌いたちで相手を浮かせたら、落ちてくるところにタイミングよくパンチを2発ヒットさせる。2発目が当たったらすかさず鏡飛座頭を出す。めちゃくちゃカッコイイぞ。





ヒット数は少ないが破壊力はバツグン!



▲ダッシュアッパーは、中距離から狙うといい。

ドラコの浮かせ技は、踏み込みから両手で相手を殴りつけるダッシュアッパー。技の出が遅いのがネック。

おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
ダブルラビットテイル	PP↓K	上上下
ヒールアサルト	→PKK	中上上
テイルターン	→→KK	中中



オリジナルコンビネーション

ダッシュアッパーで相手を浮かせたら、上空の高い位置でハイプレスをヒットさせる。相手が地面に叩きつけられたら、シッポによるダウン攻撃を行う。これは3発入るぞ。



NEREID



背後コンボをいかに決めるかがポイント



▲前作よりも技の出が遅くなったのが残念。

ネレイドのダーティアッパーは、カウンターヒットしなくても相手を浮かせることができるのだ。



おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
クレイジーマシーン	→P←PPP	中上上上
ロットドリル	→→PP	中中
ナンセンスマシーン(背後)	PPPK	上上上

オリジナルコンビネーション

ダーティアッパーで浮かしたところに、すかさずターンドリルを繰り出す。そして、背後コンビネーションのナンセンスマシーンへとつなげて大ダメージを与えるのだ。



PIXEL



カウンターヒットが空中コンボの鍵を握る



▲近距離で威力を発揮するタックル。速いぞ。

ピクセルの浮かせ技は、スキがあってつながらない。そこで、プリティータックルをカウンターで狙うのだ。



おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
テイクケアスペシャル	PPPPP	上上上上上
コンボナースショット	PPPK	上上上中
トリプルタッチロースピン	PPP↓K	上上上下

オリジナルコンビネーション

プリティータックルで相手を浮かせたらダッシュで間合いを詰め、パンチを2発ヒットさせる。ここで少し間を空け、続けてコンボナースショットを叩き込むのだ。



CANCER



お手軽で強力な空中コンボを発見!!



▲アップドラフトは積極的に狙っていこう。

強力な浮かせ技、アップドラフトを常に狙っていく。この技は、通常の状態でも相手を浮かすことが可能。



おすすめコンボをピックアップ

コンボ名	●コマンド	●攻撃位置
スクリュークラウズ4	→P+KPPPP	中中中中中
セカンド　BBK	PP↘PK	上上中中
トリプルロータリー	PPPK	上上上中

オリジナルコンビネーション

アップドラフトからパンチを2発、2発、2発と間をおいてヒットさせる。そして、相手が地面でバウンドしたところにL16Cの2本のレーザーを叩き込むのだ。



ZERO DIVIDE 2

パーフェクトコマンドリスト
Perfect Command List

●ここでは、使用キャラクター10体のコマンド技を一覧表にまとめてみた。攻撃力は技のチョイスの参考しよう。

表の見方

- 固有技
- 振り向き攻撃
- 投げ技
- 返し技
- 特殊移動

表中のPはパンチ、Kはキック、Gはガードボタンに対応。"+"マークは同時押しを意味している。また、技の特徴ごとに色分けして表している。なおコマンドはすべて右向きの入力方向に対応。

Character's colour
キャラクターカラーの選択

1度クリアすると、キャラクターのカラーが16色の中から選択可能になる。キャラ選択画面でセレクトボタンを押しながら、表中のカラーに対応したボタンを押す。1Pと2Pの変更は、セレクト+✚キーの上で決定。



●※印は「レスト」状態での技です。

PIXEL
ピクセル

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
キュアエルボー	→P	中	28
エイドニーキック	→K	中	35
ヒートインジェクション	K+G	中	46
ブリーディングケア	→→P	中	26
ナースショット	→K+G	中	44
ナースロースピン	↓K+G	下	36
パラライズスイング	↘P	上	30
プリティータックル	←→P	中	28
キュートアッパー	P+K	中	36
ホップエイドキック	←K+G	中	40
レスト	↓P+K	——	——
※リターントゥワーク	↑	——	——
※リラックスフォワード	→	——	——
※リラックスバック	←	——	——
※レストローパンチ	P	下	18
※リラックスローキック	K	下	36
※リラックスダブルローキック	KK	下	36
※リラックストリプルローキック	KKK	下	36
※レストロールレスト	→P	中	35
ノーズダイブ（壁）	↑P+K	中	34
フリップパンチ	←←P	上	20
フリップキック	←←K	上	30
ワインドアップショット	P+G	上	50
ナースクラッカー	↓↑P+G	上	60
バックトゥバック	↘P+G	上	
アーチボム	P+G	上背	60
トリップアップ	←P	上P	30
ボールキック	←P	中K	30



IO
イオ

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
サマーソルトキック	↖K	中	50
ネイルスマッシュ	→P	中	16
ニーキック	→K	中	30
プリスキック	→→K	中	24
ヒールキック	P+K	下	12
ネイルストレート	→→P	上	12
バックサマーソルトキック	↗K	中	30
※キャットスタンス	↓P+K	——	——
※キャットステップ	G	——	——
※キャットウォーク	→	——	——
※キャットウォーク	←	——	——
ヒールスピンキック	K	中	24
ターンヒールキック	K（背後）	中	20
ネイルスクラッチ	P	下	30
キャットリード	→P	上	10
ターンネイル	←←P	上	15
ターンキック	←←K	中	20
ヒールブラスト	P+G	上	40
プリスストラングラー	→→K+G	上	50
ヘッドロックエルボー	P+G	上背	50
エスコートホールド	←P	上左P	30
スイッチジャンプ	↗G	——	——
エスケープロール	↖G	——	——



●※印は「キャットスタンス」状態での技です。

CAN-CER
キャンサー

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ロータリーキック	←→K	中	30
ブリングクラウズ	←P	上	24
アッパーサイドキック	→K	中	30
ボディーブロー	↘P	中	19
シェークカッター	→P	中	20
アップドラフト	→→P	中	34
M80	→↙P+K	中	50
L18C	→↘↓↙←P	上	30×2
グレネードスルー	←↘P	下	20
プロテクトバブル	↓P+K	——	——
マイン・ドライブ	⬇P+K	下	30
クラウズチョップ	←P+K	中	30
スピンクラウズ	→P+K	中	22
ストーンヘッド	P+K	中	35
アンダーフック	↘K+G	下	25
クラブホイール	←K+G	中	40
アンダーサイドキック	↓K+G	下	20
ステアリングターン	←←P	中	20
バウンドケーキ	P+G	上	50
シェイクボディー	↓→P+G	上	60
バックブリーカー	←P+G	上	60
バックボディースラム	P+G	上背	70



EOS
イオス

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
蹴脚	↓→K	上	30
上裏拳	←P+K	上	25
中裏拳	↙P+K	中	23
下裏拳	↓P+K	下	23
力進	→→P	中	25
鳴烈	⬇→P	中	25
畳掬（タタミスクイ）	↘P+K	下	28
畳縫（タタミヌイ）	→P	中	22
鬼瓦	↓K	中	24
膝割	←→P+K	中	30
猫手張	↘P	上	12
一本背負い	P+G	上	50
巴投げ	→←P+G	上	60
つり込み	←↓P+G	上	0
畳返し	↘P+G	下	60
鬼頭落（キトウラク）	P+G	上下背	70
柔留め	←P+K	上左P	40
柔払い	←P+K	上右K	40
柔押し	↙P+K	中左P	40
柔折り	↙P+K	中左K	40
柔返し	↓P+K	下左P	40
柔弾き	↓P+K	下左K	40



※全キャラ共通の特殊コマンド……●避け移動（手前）「→+G」●避け移動（奥）「←+G」●AB起動「↑+G」
●カウンターキック「KK」（浮かされてから頂点に達するまでに入力）●自己暴走（装甲強制排除）「→↓←↑+P+K」。

ZERO

ゼロ

打撃系のキャラで、攻守共にバランスの取れているゼロ。初心者の人は、まずゼロを使って、このゲームのシステムに慣れるといい。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ニーキック	→K	中	30
ボディーヒート	→P	中	16
トゥカッター	↖K	上	40
ライジングパーム	↓→P	中	26
ヴァーティカルワインダー	←→K	中	40
レイドエルボー	→→P	中	24
インタラプター	←↘P	中	23
エグゼブレイカー	←→P+K	中	50
スライスキック	→→K	下	16
スウェーエルボー	↘P	中	22
スパイラルターン	K+G	中	30
レイドキック	←K	上	11
スピンパンチ	←←P	上	14
スピンキック	←←K	中	20
ワンハンドスルー	P+G	上	40
ニークラッシュ	→←→P+G	上	60
ヒールスタンプ	↓↓P+G	上	50
リーブバックキック	P+G	上	50
レイドキャッチ	←P	上左P	30

1P
2P



TAU

タウ

タウは、見たままのサソリ。投げ技のTスイングは、単発技の中で最も攻撃力のある技だ。投げに魅力を感じる人にオススメ。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
サイドクロー	↘P	中	20
ストレートクロー	→P	中	20
テイルアッパー	↘K+G	中	30
サイドキック	→→K	中	30
テイルスイング	K+G	上	40
グラウンドスプリット	←K+G	中	50
アッパーニー	→K	中	30
リベットガン	→→P	中	25
メタルピン	→→K+G	中	40
テイルロースイング	↓K+G	下	20
バギーロール	→↓←P	中	40
ウィップラッシュ	→K+G	中	25
ニードルスルー	P+G	上	50
Tスイング	←↙↓↘→P	上	100
バックフリップ	→→←P+G	上	60
バックボーンスクイーズ	↘P+G	下	70
ホールドスロゥ	P+G	上下背	70

1P
2P



CYG-NUS

シグナス

見た目もさることながら、技のモーションもかっこいいシグナス。豊富なコンビネーションと、下段のフェイント攻撃が強力だ。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
鍬落し（クワオトシ）	→→K	中	30
成敗	←→P+K	中	30
大車輪	↓P+K	中	12
飛座頭	↗P	中	35
居合斬り	→P	中	22
下大座頭	↘P	下	20
飛天刀	←P	中	30
鎌いたち	→→P	中	25
浮鞠	↓→K	中	26
股割り	K+G	下	20
烏天狗（自背壁）	K+G	中	30
昇天	→→P+K	上	20
鬼将軍	←P+K	中	40
輪斬	←←P	中	14
輪脚	←←K	中	20
月下乱舞	P+G	上	50
水車	←→→P+G	上	60
惑（マドワシ）	↙P+G	上	──
猿落し	P+G	上背	50
矢七（自背壁）	→K+G		──

1P
2P



DRA-CO

ドラコ

ドラコは、ドラゴンのような豪快な技を数多く持っている。愛きょうもあり、女性ファンにも人気があるらしい。実力もなかなか。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ハイブレイズ	→→P	上	59
アッパーブレイズ	↓↑P	上	59
ローブレイズ	←↘P	下	52
モンゴリアンパンチ	←→P	中	33
ショルダーテイル	←→K	中	35
テイルダイブ	↑K	下	59
ダブルハンマー	↓P+K	中	41
ダッシュアッパー	→P+K	中	23
ヘッドバット	→P	中	28
ドラゴンアッパー	↘P	中	45
ドラゴンプッシャー	←P	上	28
アームナックル	P+K	中	24
テイルバック	→→K	中	26
ハイパーヘッド	P+G	上	60
ドラゴンニップ	↓↑P+G	上	60
ナチュラルハンター	→↘↓↙→P	上	100
ドラゴンノック	↘P+G	下	70
ドラゴンビート	↘↘P+G	下	80
ハングリードラゴン	↘↘↘P+G	下	90
ヘビーステップ	P+G	上下背	60

1P
2P



NE-REID

ネレイド

背面か弱点になることが多い中、ネレイドは背中を向けての攻撃に優れているキャラ。動きもトリッキーで、相手の意表を突ける。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
ヒールハンマー	↓K+G	中	25
ダーティアッパー	↓→P	中	20
キラーネイル	→P	中	28
ドリルキング	→→P	中	29
ブラッディーチョップ	→P+K	中	27
ガッデムドリル	→↓P	下	35
クールキック	←↘K	下	36
ビーストステップ	K+G	中	39
バッドヒールエッジ	↗K	中	31
ドリルドライブ	←→P+K	中	38
カンニングバスター	→←P+K	中	34
スイッチターン	↓P+K	──	19
バックホバーリング	↓G	──	18
アンフェアーカット	←P	中	23
ターンドリル	←←P	上	24
フールキック	←K	中	34
バッドバックローキック	→→K	下	34
ダブルスティックキラー	P+G	上	50
クレイジードリル	→→←P+G	上	60
バッドスルー	P+G	上逆背	80
Uバック	P+G	上背	──

1P
2P



WILD 3

ワイルド3

前作に登場したキャラの中で、1番改良されていると思われるワイルド3。ワイルドピッチはガード不能技。決まると気持ちいいぞ。

技名	コマンド	攻撃位置	攻撃力
スピンナックル	←P	上	20
ワイルドタックル	←←→P	上	40
ハイパーエルボー	←P+K	中	24
ハイパーショット	↓↘→P	中	70
ローショット	↓↙←P	下	20
ニーキック	→K	中	30
ブレイクガン	P+K	中	40
ドロップキック	→K+G	上	30
スイングガン	←→P+K	中	45
ワイルドピッチ	←↘P	強上	50
バッドリテイク	↓P	──	40
スピード	→→→P	上	15
フェイク	↓P+K	──	27
ワイルドアッパー	↘P	中	26
ライトエルボー	→P	中	22
アンロックヘッド	→P+K	上	12
ターンショット	←←P	上	20
ターンキック	←←K	中	20
ブレーンバスター	P+G	上	50
パイルドライバー	→↙P+G	上	75
パワーボム	↘P+G	下	60
バックドロップ	P+G	上背	50
ウォールストライク	←P+G	壁	70

1P
2P



●ふとい矢印は長めに入力するものです。

バクテリアン戦役終結から数百年…



PS完全オリジナルで登場!!

グラディウス外伝

PSに『グラディウス』シリーズの最新作が、完全オリジナルで登場!! 新要素を満載し、PSのハードパワーを使った演出も魅力。『グラディウス』は、やっぱり横スクロールだ!!

グラディウス外伝

ジャンル	STG	価格	¥5,800(予定)
メーカー	コナミ	対応周辺機器	未定
発売日	8月28日		



『グラディウス』は新たな局面へと進化する…

新たなる敵が、グラディウス星に襲来!!



『NEWグラディウス』は、どこが生まれ変わったのか？

『Ⅲ』でバクテリアン軍との戦いが終結してから数百年後のストーリー。今回は謎の暗黒星雲との戦いとなっている。２Ｐ同時プレイや新型戦闘機の登場、ゲージ・エディットなどシステム面の変更はあるものの懐かしい敵も顔を見せ、ファンが涙ものの演出もあるぞ。

今までのシリーズと比較して言えば…

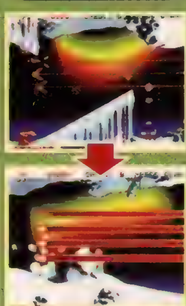
ステージ構成	サウンド	プレイ感
仕掛けは変わっているが、モアイ、クリスタルなど、かつてのシリーズを思わせる構成となっている。	なんとなく「曼蛇２」な感じというか…。モアイ面も今のところは、あのフレーズではないのが気になる。	死ぬと特定地点から復活（１Ｐ）。地形に当たり判定のない部分がある、などプレイ感は変わらない。

『外伝』ならではの３大チェックポイント

CHECK 1 パワーアップは2段階

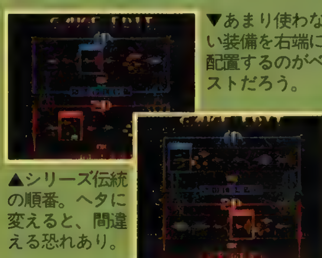
ＦＣ版やＭＳＸ版にあった２段階パワーアップ方式を採用。ミサイル、ダブル、レーザーは、２回パワーアップすることにより、強力な装備になっていく。またパワーアップの方法は、マニュアルとセミオートの２種類から選択できるぞ。

ディスラプター



CHECK 2 ゲージ・エディット

パワーアップゲージの順番を自由に配置できる。復活に影響するので、機体によっては変更したほうがいいかも。



▼あまり使わない装備を右端に配置するのがベストだろう。

▲シリーズ伝統の順番。ヘタに変えると、間違える恐れあり。

CHECK 3 4タイプのシールドから選択

シールド選択は『Ⅱ』以降から採用されているが、このゲームでは新しく２つのシールドが加わり、４種類から選択することになった。無難に選べばフォースフィールドになるだろうが、リミットも使えそうな予感。個人的な見解では、リデュースがないのは残念。



◀前方向からの攻撃を12発まで防御することができる。



◀全方向防御３発まで。ミカエルのオーラみたいな。



◀地形接触を何度でも防ぎ、自機中央防御は３発まで。



◀使用すると、３秒間だけ完全に無敵状態となる。

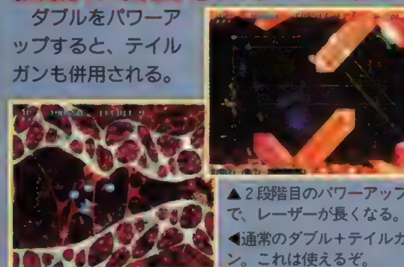
グラディウス星の命運を握る 新型超時空戦闘機

自機タイプは４種類あり、ビックバイパーとロードブリティッシュの装備は若干変更されている。なお２Ｐ同時プレイの場合、オプションは２人の合計で４つまで。

ビックバイパー

伝統の名機もパワーアップ

ダブルをパワーアップすると、テイルガンも併用される。



▲２段階目のパワーアップで、レーザーが長くなる。

◀通常のダブル＋テイルガン。これは使えるぞ。

ロードブリティッシュ

リップル＆2WAYの元祖

レーザーはサイクロンではなく、ディスラプターに変更。



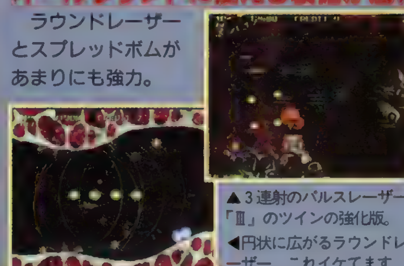
▲細いレーザーが上下に広がり、ぶっといレーザーに。

◀定番のリップルレーザー。残像が出るが、２連発。

ジェイドナイト

オールラウンドに使える装備が魅力

ラウンドレーザーとスプレッドボムがあまりにも強力。



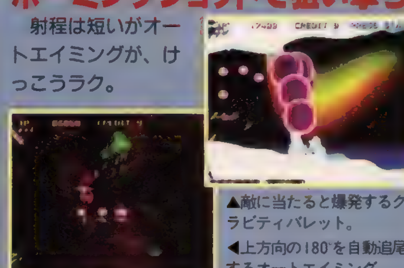
▲３連射のパルスレーザー。『Ⅲ』のツインの強化版。

◀円状に広がるラウンドレーザー。これイケてます。

ファルシオンβ

ホーミングショットで狙い撃ち!

射程は短いがオートエイミングが、けっこうラク。



▲敵に当たると爆発するグラビティバレット。

◀上方向の180°を自動追尾するオートエイミング。

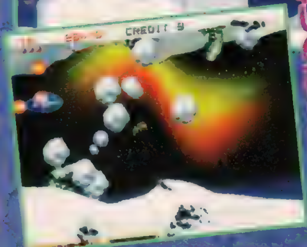
思わずニヤリのステージ構成

全9面のうちの5面までを紹介するぞ。どのステージもどこかで見たような、ある意味ではオマージュとなった構成となっている。早くこの先が見たいですね。

STAGE 1 BEYOND THE WHITE STORM
白い嵐を越えて

ステージタイトルがそのまんま直訳だったりして、ちょっとウーンですが、この面はなんとなく『Ⅲ』の砂丘面を思わせる感じ。突然、上下から現れる敵にさえ注意していれば大丈夫だ。

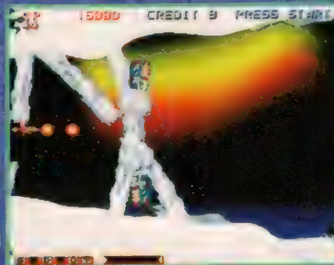




雪原を舞台に戦いの幕が開く!!



◀機体にまとった氷を飛ばして攻撃してくる。



▶氷の柱で通せんぼ。ここは知らないと上下から体当たりをくらう。

BOSS ブリザードクローラー





◀▼上下からジョワッと出現してくるため、よけるのに苦労するぞ

STAGE 2 REQUIEM FOR REVENGERS
復讐者たちへの鎮魂歌



▶[illegible]

宙に浮かぶ浮島は、『グラ』のストーンヘンジ面、『Ⅱ』のエイリアン面（こじつけクサイけど、共に2面だったし）な感じ。上下に2画面分あるフィールドには、かつてのボスがガラクタと化しているので、「こいつはアレか〜」なんて懐かしさを覚えること確実なのだ。

分岐によってボスが変化!!

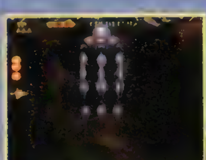
中盤以降は、上下どちらかのルートを進むことになり、それによってボスも変化するぞ。これがその後の展開に影響するかどうかは不明だけど、これは今までになかった構成なのだ。



◀この柱を壊すと[illegible]定されるのだ。

上 グレイブ

新型のクラブというべきか。ワサワサと歩き、ジャンプ後の着地の振動で天井からガラクタが落ちてくるぞ。



◀いきなりジャンプしてくるので、ボスの上にいると危険。



▶このレーザーは、下まで狙ってくることはない。

下 ノービル

ガラクタコアとでもいいますか。ガラクタを壁から拾ってきては身にまとうという変な習性を持っている。



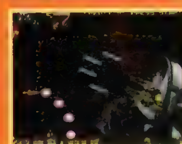
▲のび〜る触手が、けっこうイヤらしい。



◀ちょっとハデっぽいが、スキが大きいので、まずよけられるはずでしょう。

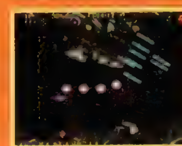
スクラップ化した懐かしのボスたち

ビッグコア



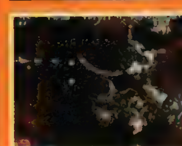
▲レーザーを撃たないバージョンもあります。

ビッグコアMK－Ⅱ



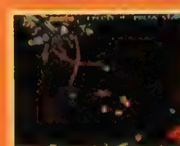
▲このレーザーを見れば、まさしくＭＫ－Ⅱ。

テトラン



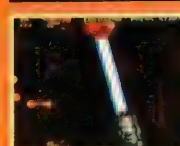
▲見逃しやすいので、プレイするときは注意。

クリスタルコア



▲触手を開閉して青い炎をポッ、ポッとね。

デス



▲相変わらずぶっといレーザーを撃ちます。

カバードコア



▲下半分が埋もれているので、怖くないです。

ゼロスフォース



▲ＦＣ版ではビッグアイと名乗ってました。

クラブ



▲動きません。歩きません。死んでます。

STAGE 3 INTO THE CRYSTAL CAGE

水晶の檻の中へ

『グラ外』前半の目玉ともいえるクリスタル面。ここはレーザーでプレイすると、反射がおもしろいので、ぜひとも全機種のレーザーを使って試してほしい。とくにロードブリティッシュのディスラプターでプレイすると、太いレーザーがカクカク反射して楽しいぞ。



◀中ボスの[illegible]カー。今の[illegible]ョンで[illegible]は弱[illegible]

レーザーの反射が美しい!!



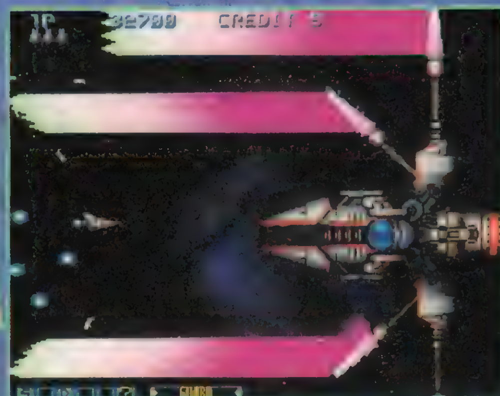
▲レーザーの反射を使うと、壁の奥のハッチも破壊できる。これって、なかなかおもしろい演出だ。

BOSS シャイニングコア





▲▶短いレーザーを発射したあと、クリスタルの破片のようなものをばらまいてくる。よけが気持ちいい。



◀なんかすごそうなレーザーを上下に移動しながら撃ってくるので、動きに合わせてよけよう。

STAGE 4 RUINS OF SILENCE

沈黙の遺跡

今回紹介した中で、最も怖いモアイ面。何が怖いってレーザーモアイ(勝手に命名)を倒すと、崩れながらレーザーの軌道がガクンと変わってしまうのだ。ヒヤヒヤもんです。



◀プチモアイ[illegible]くデカモアイもいます。

レーザーモアイ登場!!





▶今回のモアイ柱は横。上下に配置されている。

BOSS モアイディメンション





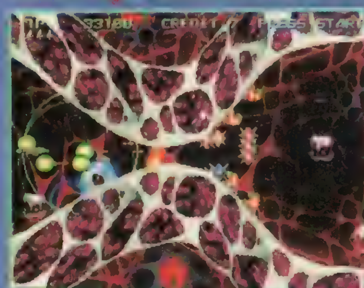
▲破壊不可能のイオンリングは、自機を追尾してくる。パターンにハメれば怖くないが…。

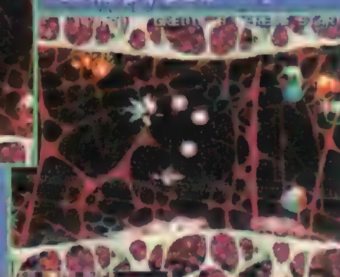
◀破壊可能のイオンリングは分裂するため、かなりやっかいな攻撃だ。よけすぎると逆に危険かも。

STAGE 5 ORGANIC FORTRESS

有機の要塞

上下の壁がウニョウニョ動く有機面。ここでシールドのガードを使えば、壁との接触によるミスはなくなるが……。





▲かなり[illegible]する場所もある。[illegible]と敵弾に追い込まれないように。

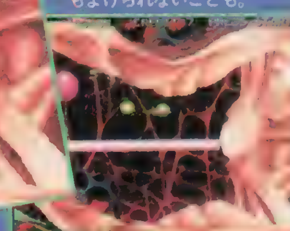
▶こんなところでオプションハンターが出現したら……。イヤですね、コイツ。

BOSS マッドスキン



◀ウネウネ動く壁に挟まれ、分裂弾をよける快感。このよけは熱いぞ〜、マジで。

▼このレーザー、知らなきゃ死にます。知っててもよけられないことも。



PS版オリジナル3大要素を独占

パワードール2

POWER DoLLS 2
Detachment of Limited Line Service

次々と明らかになる、PS版の新要素。魅力あふれる彼女たちの活躍が待ちきれない!!



陸軍中尉アヤセ・ミノル

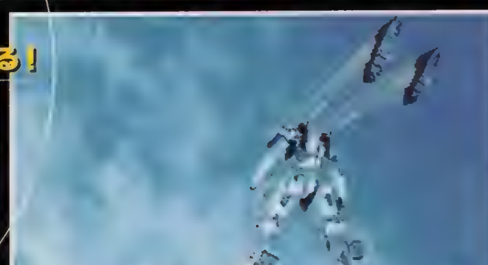
1 MOVIE
迫力の降下開始シーン

今回届いた最新ROMで確認したオリジナル要素は、ゲーム中では決して見ることのできない高度降下シーンを再現したオープニングムービーだ。パワーローダー(以下PLD)の重量感も見事に表現しているぞ!!

PLDの起動画面から始まり、ヤオ・フェイルンの勇姿が非常灯に照らし出される。やがて輸送機のリアハッチが開き、数機のPLDが大空を舞う……。下の画面写真は、X4による出撃シーンをイメージしたムービーで、DoLLSのメンバーが目的地に向かって直接降下するという「高度降下任務」を再現したモノだ。ムービー自体はスピーディかつコンパクトにまとめられているが、「PD2」の雰囲気をつかむには十分な仕上がり。もちろん、ゲーム中でも、緊急展開システム"カーゴパートⅡ"による射出降下や、特殊潜水艦からの接近上陸など、DoLLS出撃のシチュエーションは凝りまくっているぞ。

オムニの主戦力X4が戦場に舞い降りる……

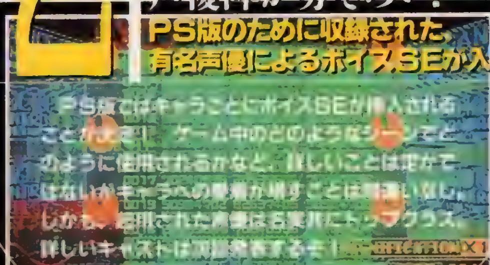




2 VOICE
声優陣が勢ぞろい!

PS版のために収録された、有名声優によるボイスSEが入る!

PS版ではキャラごとにボイスSEが挿入されることが決定!! ゲーム中のどのようなシーンでどのように使用されるかなど、詳しいことは定かではないがキャラへの愛着が増すことは間違いなし。しかも、起用された声優は各業界にトップクラス。詳しいキャストは次回発表するぞ!



スクープ!







パワードール2

ジャンル	SLG	価格	未定
メーカー	アスキー	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

今回は、『パワードール2』(以下PD2)の最新バージョンで明らかになったPSオリジナルの3つの要素を大公開! 注目すべきは、パソコン版のイメージを壊すことなく新要素を追加していることだろう。特に、登場キャラに声(ボイスSE)が加わったことで、ハードなゲームのイメージが一新。単なるユニットの一つとして見られがちだった彼女たちが、より生き生きと感じられるようになったのだ。また、小さなユニットで地味な印象のあった戦闘シーンも、ポリゴンキャラを使用して迫力のあるモノになりそうだ。

海兵隊少佐
マーク
ピアスン





▲上が、新たに届いたROMの画面写真。パソコン版を忠実に再現した旧バージョンと比べると、派手な戦闘シーンが期待できそうだ。

3 BATTLE

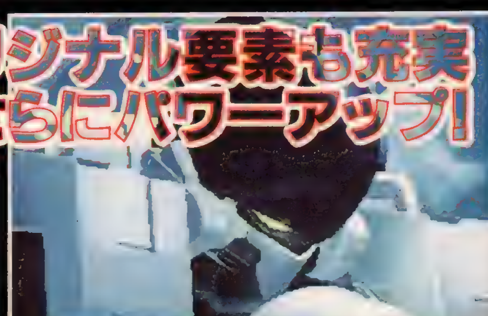
戦闘シーンの演出も、ポリゴンによって大幅パワーアップ!!

パソコン版では地味なイメージが強かった戦闘シーンを一新。PS版ではポリゴンによるウインドウ表示が追加されるぞ。これはPLDをはじめ装甲車や自走砲などのオムニ、ジアス両軍の兵器をズームアップしたものだ。特にPLDに関しては、携帯&搭載火器に至るまでリアルに描き込まれているため、臨場感もグッと増している。ただし、今回写真で紹介したモノはあくまでもイメージであって、実際にどのような使われ方をするかは不明。今後の続報が気になるところだ。

オリジナル要素も充実 さらにパワーアップ!







ゲームシステム

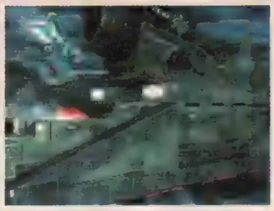
ここに注目!『アインハンダー』の2大チェックポイント!!

このゲームはＰＳの機能を駆使した三次元的な演出を交えた（ボス戦など）、基本的には爽快感と遊びやすさに重点をおいた横スクＳＴＧになっている。単純明快な横スクＳＴＧの流れの中に、ＳＦ映画顔負けのハイクオリティな３Ｄの演出が盛り込まれるのだ。そのゲーム展開には誰もが虜になってしまうぞ！　今回は、特に注目すべき２つのポイントを紹介しよう。

立体的な映像表現を駆使した演出と、ノン・ブレイク手法

『アインハンダー』のグラフィックは、ポリゴンで描かれていてとてもリアル。スクロールの方向によっていろんな角度から画面に映る背景は、美しいのひとことだ。また、「ノン・ブレイク」と呼ばれる手法によってゲームはスムーズに展開する。





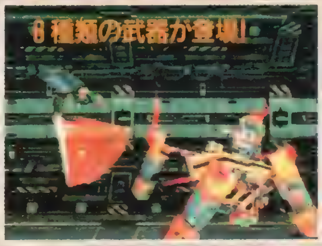


臨場感あふれるボス戦!

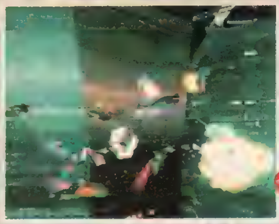
◀ボスとの戦闘では、自機の動きに合わせて視点が移動する。また、ノン・ブレイク手法のおかげで画面切り替えが一切入らないのだ。

「ガン・スナッチャー」システム

「ガン・スナッチャー」システムとは、敵が持っている兵器を奪って自機の武器として使うシステム。武器は８種類も登場し、状況によって使い分ける戦略性が問われるのだ。



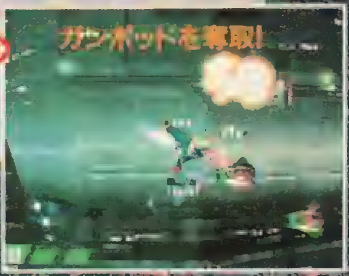
▲このようなブレードタイプの武器も用意されている。近距離戦で有効かな。

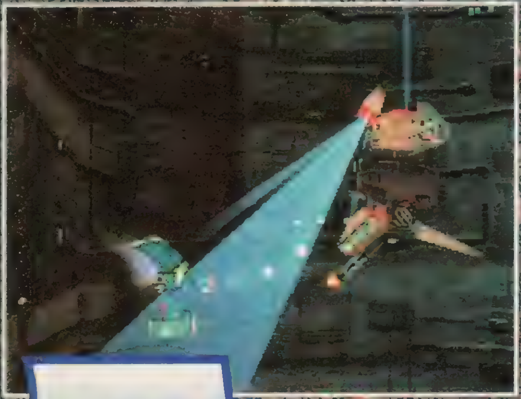


ガンポッドを持つ敵を破壊!

▼ガンポッドを持っている敵を撃破！　うまく狙わないとポッドを破壊してしまうことも。

▲敵が落としたガンポッドをアームで取れば、武器として使用可能に。







近未来をイメージした美しいグラフィックと ハイクオリティな演出が織りなす 爽快感抜群の横スクロールSTG!!

EINHANDER

アインハンダー

RPG以外のジャンルにも意欲的な展開を見せているスクウェアが、STGの第１弾を発表！　シューティング特有の爽快感とハイクオリティな演出に重点をおいた、このゲームの魅力に急接近!!

アインハンダー

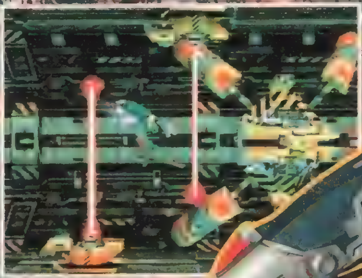
ジャンル	STG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	未定
発売日	未定		

エンディミオン=アインハンダー EINHANDER

しなやかなアームに武器を装着して戦うその機体を、敵は「アインハンダー（1本の腕）」と呼んだ…

自機「エンディミオン=アインハンダー」の性能を徹底解剖!!

プレイヤーが操作する自機「エンディミオン=アインハンダー」の最大の特徴は、上下に動かせる「可動式巨大アーム」と、機体の背面にとりつけられた「反重力ユニット」。戦闘ではこの2つのユニットの性能が、最大限に引きだされるのだ。

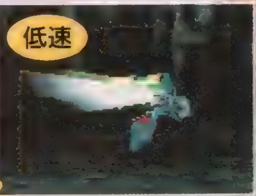


▲エンディミオンが出撃する理由など、ストーリーはまだ明らかにされていない。

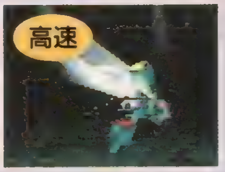


反重力ユニット

昆虫の羽根を思わせるこのユニットで、エンディミオンのスピードをコントロールする。ユニットの開きが大きくなると、機体の運動性能がアップしてスピードが上がり、逆に閉じることでスピードを押さえられる。戦場の環境に応じた調節が重要になりそうだ。



◀狭いステージでは低速が安全か。



◀素早く敵をせん滅したい局面では、速い方が有利だろう。

可動式巨大アーム

使用する武器を装着する可変式のアーム。敵が落としたガンポッドの回収もこのアームで行う。



▲武器がないときには直接攻撃用のアームとしても使える。

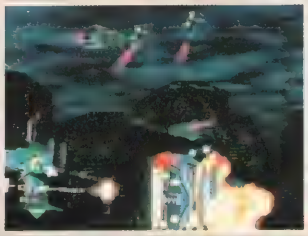
自機が装着する武器の中から代表的なものを紹介!

このゲームには、自機のエンディミオンが装着できる武器が全部で8種類も用意されている。それらの武器は、特定の敵を破壊して、落とすガンポッドをアームで奪取して入手する（同時に3種類まで持つことができる）。4種類目の武器を取ると、使用中だった武器が新しい武器と交換される。また、持っているものと同種の武器を取った場合は、弾数が補充されるのだ。

強力な破壊力と貫通力をそなえた主力兵器

CANNON カノン

120ミリの弾丸を発射する兵器。旧式の武器だが、電子兵器が主体の戦場ではその単純な構造が功を奏する場合も多く、主力兵器に位置づけされている。

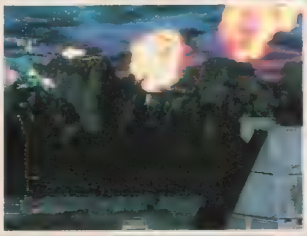


◀ザコ相手なら一撃で数機を撃破できる。

優れた速射性能を持つ対集団用兵器

VULCAN バルカン

ガトリングシステムに改良を加えたもので、毎分8000発もの弾丸を発射できる。命中率にも優れており、非常に使い勝手の良い武器だ。

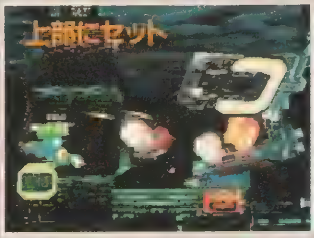


◀集団で登場する敵を次々と撃ち落としていく。

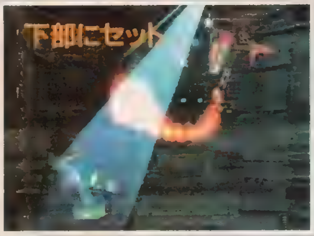
2つの属性を持つ必殺の破壊兵器

WASP ワスプ

アームを上にして装着すると敵を追尾するミサイルランチャーに、アームを下にして装着した場合は破壊力の高いロケットランチャーになる。



◀武器の中で唯一、画面の手前と奥の敵に攻撃可能。



◀追尾はしないが、前方の敵への集中攻撃ができる。

PS版オリジナルの

機動戦士 PERFECT ONE YEAR WAR



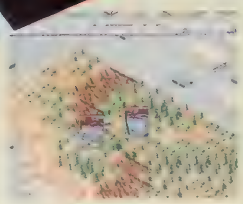
スレッガーの特攻
ミハルの落下
シーンも再現!



新着情報! Part 1

ステージ間のほか、戦闘中にもムービーが入る!

一般的にデモムービーは、オープニングやエンディングに流れる場合が多い。だが、このゲームでは戦闘中にもバリバリ挿入されるのだ。オリジナルカット満載の内容には、思わず満足!



▲シナリオ1のオープニング。ザクでサイド7内に侵入したデニムとジーンだ。この会話もTVアニメと同じ!



◀偶然ガンダムを発見した主人公のアムロ・レイ。「コイツ、動くぞ……」

ガンダムの起動シーンもカンペキ!

シナリオ1「ガンダム大地に立つ」では、TVアニメと同じくガンダムの起動シーンがバッチリ流れるぞ。ほかにもスレッガーの特攻、ミハルの落下シーンなどの名場面が盛りだくさんだ。



▲起動シーンのムービーは、2機のザクがサイド7でガンダムを発見し、攻撃を加えようとしたときに流れる。このムービーのあと、そのままシナリオ1の戦いへと移行していくのだ。



戦闘開始だ!

ムービー&新着情報を大公開!!

ガンダム





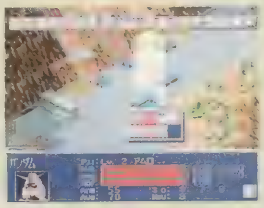
原作の物語を忠実に再現したSLGとして評判になったSFC版『機動戦士ガンダム』が、パワーアップしてPSに登場だ。今回はPSオリジナルの魅力を直撃！

機動戦士ガンダム
PERFECT ONE YEAR WAR

ジャンル	SLG	価格	¥6,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マウス
発売日	7月下旬		

新着情報!! Part 2 戦い方によって会話が変化! イベントバトルも増える!!

戦闘中には原作にあった会話や戦いの名場面もギッシリ盛り込まれているぞ。ただし、こちらはイベント的に挿入されるものではなく、戦いの過程で順番に入ってくる仕組みになっている。そのため敵を会話が始まる前に倒してしまったり、倒す順番を間違えたりすると、それ以降の会話や名場面がすべてカットされてしまうのだ。今回はシナリオ１を使って、その辺をくわしく紹介していこう。しっかり確認してプレイだ！



▲戦闘はＳＬＧ形式。ガンダムを動かし、武器を選んで戦っていく。

あっさりとクリア



シナリオ１ではザクに乗って侵入してきたデニムとジーンの会話。それにザクの壮絶な爆発シーンといった見所がたくさん用意されている。ガンダムの強さにまかせ、すべてを無視してあっさりクリアすることも可能だが、それだけじゃ、もったいないぞ！



▲シナリオ１ではザクよりもガンダムのほうが圧倒的に強い。クリア自体はラクチンだが……。

これじゃもったいない!!



▶簡単にクリアしちゃうと見られないシーンもある。すべての名場面の再現を目指して戦おう。

じっくりとクリア

ザクをバルカンで攻撃したり、戦いを長引かせたりすると、会話が増えていき、名場面をバッチリ見ることができるのだ！

動力パイプを引きちぎる!



▲▶戦闘シーンはポリゴンで描かれたＭＳたちが、ダイナミックに動き回る。シナリオ１で２つのシーンが再現できるかな？

▼ジーンの会話。消極的に戦っていると、その合間に入ってくるぞ。まさに原作通り！



コイツ おびえてやがるぜ!

さらにデニムのザクを串刺しに…!



用意されたすべての名場面を見ることができるか?

攻殻機動隊 GHOST IN THE SHELL

思考型戦車フチコマを駆って テロリストを壊滅させせよう！

Mission3
●制限時間との戦い

テロリストが時限爆弾を3つのエリアに設置した。時限爆弾は連鎖爆発するように巧妙に設置されており、その威力は半径10kmにもおよぶことが判明。攻殻機動隊は時限爆弾の処理を決行することになった。迅速に行動して、時限爆弾が爆発する前に処理をしなければならない。テロリスト逮捕は二の次で行動していこう。


▲爆弾は巧みにいろんな場所に隠されている。


▲ミッション説明では、連鎖爆発の威力をシミュレーション映像で見せてくれる。


▶爆弾はビルの屋上にも設置されている。すみやかに発見し、爆破していこう。

BOSS

全エリアの時限爆弾を解除すると、巨大な思考型戦車との戦闘になる。装甲が厚く攻撃もすさまじいので、そうとうツライ戦いとなるぞ。


◀主砲から発射される砲弾は超強力！

Mission4
●海上での戦闘

高速クルーザーを使って海上に逃げたテロリスト。いくら万能戦車と呼ばれているフチコマも、海上では行動できない。そのためにこのミッションではシーポリスの協力を仰ぎ、フチコマにオプションをつけて戦うことになる。テロリストたちは、ジェットスキーや高速ボート、さらには機動兵器までを使用して攻撃をしかけてくる。フチコマのレーダーを見て、注意しながら戦っていこう。また、海上にはレーザーのワナも仕掛けられている。これも要注意だ！


▲レーザーの網がフチコマを襲う。ジャンプでかわしていこう。


◀攻撃は海上からだけではない。空からの爆撃もあるのだ。

BOSS

高速クルーザーには、2艘の攻撃船が護衛として左右についている。ミサイルや機銃、ときには爆雷を射出するなど、多種多様な攻撃をしてくるぞ。


◀ホーミングミサイルや爆雷を射出する。



フチコマ

プレイヤーを含め、攻殻機動隊のメンバーを乗せて戦ったり、単独で隊員を援護したりする。人工知能を搭載しているせいか、反抗する、ダダをこねるなど、妙に人間らしいところがある。

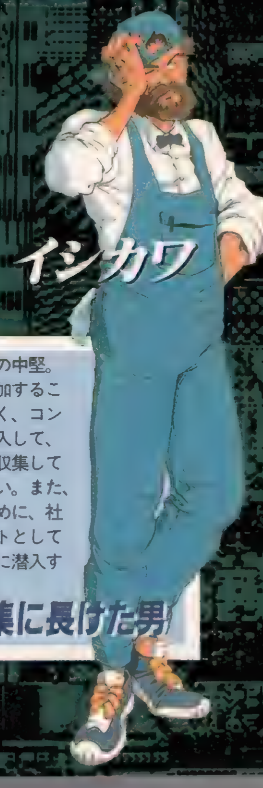
AIを搭載した万能戦車



荒巻部長

公安9課を取り仕切る敏腕部長。国際的テロリスト組織などの犯罪に対して、攻撃型の組織を欲し、攻殻機動隊を設立する。プレイヤーは彼の指示でテロリストの制圧に挑む。

公安9課の生みの親



イシカワ

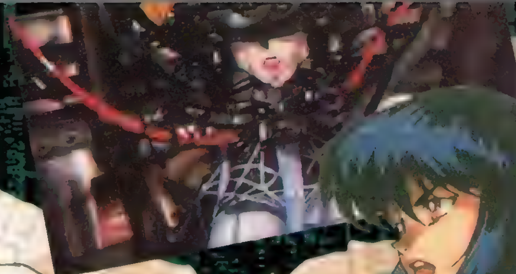
攻殻機動隊の中堅。戦闘に直接参加することはあまりなく、コンピュータに侵入して、黙々と情報を収集していることが多い。また、情報収集のために、社員やアルバイトとして平然と敵内部に潜入することもある。

情報収集に長けた男

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL

ジャンル	3D·ACT·STG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月17日		

発売が近づくにつれて、少しずつ内容が明らかになってきた『攻殻機動隊』。今回は、ミッション3～6とそこに登場するボス、そして魅力的な『攻殻』のキャラクターたちを紹介していこう！



Mission5
●旧市街地のワナ

廃棄物汚染で廃墟となった旧市街地に、サイボーグのテロリストを追いつめた攻殻機動隊。だが、それは敵の罠だった！旧市街地は、仲間のテロリストやロボットが多数潜伏していたのだ。激しい空爆をかわし、ワナを看破しつつ、テロリストたちを叩いていかなければこちらに勝ち目はないぞ。





◀▲薄暗い旧市街地。激しい空爆や路地の陰から現れる敵を撃破しつつ、敵を追いつめていこう！

BOSS

サイボーグは、こちらを翻弄させるような動きで、攻撃してくる。光学迷彩の機能を搭載しているらしく、ときどき姿が見えなくなることも…。



▶光学迷彩らしい機能を搭載している？

Mission6
●ハイウェイバトル

ハイウェイを時速208kmでつっ走るテロリストのトレーラーを、都市に逃げ込む前に押さえるのが目的だ。ハイウェイにはいくつも分岐があり、進む道によっていろいろな仕掛けや敵が待ち受けているのだ。



▶ハイウェイで展開するフチコマとの高速バトルはスリル満点

BOSS

トレーラーの運転席を攻撃する前に、まず2つの荷台を破壊しなければならない。荷台にはレーザー砲や、巨大なハンマーが設置されている。



▶武装した巨大トレーラーがここのボスだ。



草薙少佐の右腕

草薙素子とのつき合いが長く、お互いに信頼しあっている。攻殻機動隊のサブリーダー的な存在。卓越した実戦の能力は上層部でも高く評価されており、大活躍する。ときには新人を教育することも。



刑事あがりのキレ者

ほかの攻殻機動隊メンバーと同じく電脳化はしているが、それ以外はほぼ生身の身体。プレイヤーより先輩だが、攻殻機動隊ではまだ新米の部類に入る。原作では愛妻家の一面を見せるナイスガイ。

冷静沈着な公安9課の隊長
草薙素子

草薙素子の名は偽名であり、本当の名前は不明。公安9課に配属される前は少佐の階級を持っていたため、仲間からは〝少佐〟と呼ばれている。的確な判断力と、冷静かつ敏速な行動力を兼ね備えた攻殻機動隊の隊長。彼女は完全に義体化されたサイボーグで、その卓越した能力と知識で攻殻機動隊を統括する。



戦略



故郷奪還の第一歩は？

失われた故郷、惑星テラを奪還するというこの『スターボーダーズ』の物語は、敵に支配されたどの惑星から攻略を開始するかという戦略を考えることからはじまる。各惑星には生産や資源発掘という役割があるので、まずどこを叩くかが重要なポイントになってくるのだ。







▲戦略を練っている間も時間はどんどん過ぎていき、敵艦隊がアウトポスト#13に迫る。



直接テラを狙っても…

◀いきなりテラに向かっても、敵艦隊にあえなく撃墜されるか、敵の偵察部隊に遭遇して不要な戦闘を強いられるか、どちらかだ。まずは近くの惑星から攻略するのが無難だろう。

最新ロム入手 基本進行を確認

STAR BORDERS スターボーダーズ

前号電撃特報で紹介した期待の3DSTG『スターボーダーズ』。早くもその最新ロムを入手したぞ！　今回はゲームの基本進行を確認しよう。

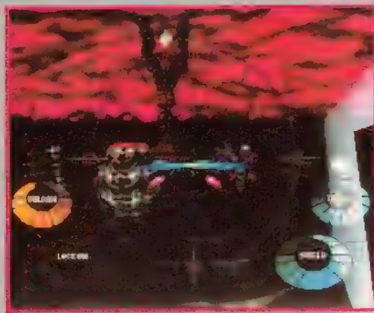


スターボーダーズ

ジャンル	タクティカル3DSTG	価格	¥5,800
メーカー	アクレイムジャパン	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月予定		

◀人類に残された唯一の希望、自機のロストホープ(失われた希望)。皮肉な名を持つコスモファイターだが、その基本性能は高い。あとはキミの腕次第なのだ。

戦闘 BATTLE



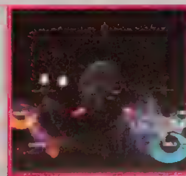


自機ロストホープの基本武装は、右のバルカンとロックオンレーザーの２つ。宇宙空間での戦いでは素早い敵の動きに対応できるバルカンを使い、スペースコロニーや惑星に突入した後は確実に狙えるロックオンレーザーで戦うのが基本だ。

この2つを駆使して戦え

バルカン

連射性能に優れ、次々と現れる敵戦闘機の撃墜には最適。



◀かなり遠くの敵にも命中させることはできる。敵影を確認したら、すぐ照準を合わせよう。



▶ただし、押しっぱなしは厳禁。エネルギーが切れて、一時的に使用不能になってしまう。

ロックオンレーザー

ボタンを押してロックオンし、狙いが定まったらボタンを離して発射。



◀2カ所まで同時にロックオンできるが、ボス戦では一点集中を心がけたほうが得策かも。



▶バルカンのように連射が利くわけではないので、無駄弾は絶対に避けたいところだ。

VALDIZ ヴァルディス



①惑星 アウトポスト#13に最も近い小惑星。戦闘の難易度も高くないので、狙い目なのだ。



それでは実際に攻略ポイントの惑星を決めて、実際の戦闘の流れを確認してみよう。ここでは、出発点のアウトポスト#13に最も近い小惑星ヴァルディスを選んだ。ファーストバトルのはじまりだ!!

①宇宙空間の死闘

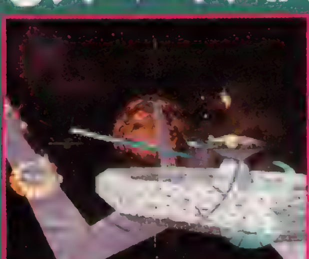
▶惑星をめざす第一段階は、宇宙空間での敵戦闘機との死闘。より多くの敵を撃墜すると、自機がレベルアップするのだ。





◀ステージ毎の戦績によっては、自機がレベルアップする。ただし、レベルが上がると、敵の攻撃も激しさを増していくのだ。

②スペースコロニー



◀敵のスペースコロニーに接近していく。当然、ただでは近づくことはできず、激しい迎撃をかいくぐって進むのだ。



▲コロニーからの攻撃はなんとか避けながら、ロックオンレーザーで砲台を狙い撃つのだ。

③惑星突入!!

▶スペースコロニーを破壊したら、いよいよ惑星に突入！ これまでの宇宙空間とは違って、かなり複雑な地形を利したトラップや敵砲台がキミの行く手を阻むぞ。避けよりも、攻めていくのが、男だ。



敵艦隊への突撃

自殺行為!?

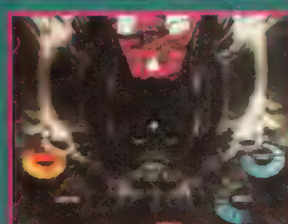
自殺行為ではあるが、いきなり敵艦隊に突撃してみた！ 案の定、激しい攻撃にさらされ、あえなく撃墜されることに――。戦略を練り直しましょう。



となりの小惑星

惑星ごとに

ヴァルディスではないが、アウトポスト#13に近い惑星メビアでは、スペースコロニーの面がない（宇宙空間の次が惑星突入）。惑星によって面構成が異なるぞ。





シンプルでありながら奥深くリアルな駆け引きが楽しめる「2×3D」システムの野球ゲームがついに登場!!



シンプルにして奥の深い駆け引きを楽しもう!

2頭身のかわいらしいキャラが活躍する「デジカルリーグ」は、「プレイヤーがいつまでも楽しく遊べる」というコンセプトで作られた野球ゲーム。写真を見ると既存のゲームとそう変わらないように感じるかもしれない。でも、その実態は今までにない斬新な新システムをたくさん採用した、まさに意欲作と呼ぶにふさわしいゲームなのだ！　例えば「ストリームビュー」。これは投打画面から打球のゆくえ、走塁、フィールディングまでを画面切り替えなしで追っていくというシステムのこと。左に掲載した連続写真を見てもらえばわかるように、スムーズなカメラワークはゲームの臨場感をいやがうえにも増してくれるのだ。視点が切り替わらないため、操作に戸惑う心配がない点もうれしいよね。シンプルにまとめられている操作性もこのゲームの魅力。簡単な操作で奥の深い攻防が楽しめるぞ！　演出面もリプレイをはじめ充実している。応援のＢＧＭの迫力もすごいんだけど、「ＳＶＰ（スタジアム・ヴォイス・パフォーマー）」と呼ばれる、ゲームの進行を盛り上げる場内アナウンスにも注目してもらいたい。このＳＶＰは２人いて、パワフルな男性ＳＶＰは声優にして格闘技団体リングスのリングアナウンサーとしても知られる古田信幸さんが、優雅な女性ＳＶＰはアニメやゲームでもおなじみの人気声優・久川綾さんが、それぞれつとめているのだ。



▲横浜の斎藤隆の投げたボールを、巨人の松井が打ちに行ったシーン。ミートする位置によって打撃フォームが微妙に変化するこだわりがすごい。



▲流した打球が三遊間方向へ飛ぶ。抜けることを確信したセカンドランナーも、あわててスタート！　このスムーズな視点変更が気持ちいいのだ。



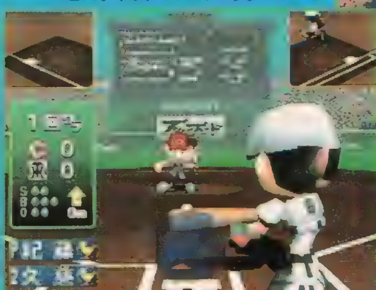
▲守備側の横浜ベイスターズは、この時点で操作する選手がレフト（鈴木尚）に変わる。彼の頭上に▼という形のカーソルが出ている点に注目！



▲実在する球場がリアルに再現されている。もちろんナゴヤドームだってあるのだ。



▼抜けたと思った打球を取られ、あわてて帰塁するところ。ヘッドスライディングは間に合うか？



◀バントエンドランといったプレイももちろん可能。１塁にいるランナーがスタートを切っている点に注目！

デジカルリーグ

ジャンル	SPG	価格	¥5,800（コンビニ専用）
メーカー	アクエス	対応周辺機器	メモリーカード（４ブロック）
発売日	６月20日		

ポリゴンならではの「ストリー



▲ボールの落下地点（フィールド上に描かれた円）を目掛け、ダッシュする鈴木尚。だが、どうやら落ちそうだ。



▲しっかりと捕球した鈴木尚。しかし、実はこれ、ワンバウンド。松井、好機にレフト前ヒットを放ちました！



▲間に合わないのを承知でファーストへ送球する鈴木尚（実は弱肩（笑））。松井がオーバーランすると読んだのか？



▲この送球を見たサードランナーが、ホームへの突入を決意！　右上にあるレーダーに表示されているのだ。



▲ボールがファースト駒田のミットへ。バッターランナーの松井はファーストを駆け抜けていたのでゆうゆうセーフ。

いいとこ取りの『2×3D(ツー・バイ・スリーディ)』システムに注目!

ピッチャーは左右方向を投げ分けることしかできないものの、シンプルなシステムが魅力の〝2Dタイプ〟。バッターの操作はやや複雑になるものの、高低という概念を生かした駆け引きが楽しめる〝3Dタイプ〟。野球ゲームを投打のシステムからチェックしてみると、このように2種類に分けることができる。しかし「デジカルリーグ」はこのどちらのタイプとも微妙に異なっているのだ。その理由は、それぞれの長所である「手軽にプレイできるシンプルさ」と「奥の深さ」をうまく取り入れた2×3D(ツー・バイ・スリーディ)と呼ばれる新システムにある。つまり〝高低の2択が存在する2Dタイプ〟という、今までにないタイプの野球ゲームになっているわけ。

具体的にいうと……下の概念図にある高低を表す2本のライン(実際には表示されない)それぞれで、2Dタイプに似た駆け引きが行なわれていくことになる。各ラインは独立しているけれど、フォークボール等の落ちるボールに限りライン間の移動という要素が入ってくるため、シンプルにして奥の深い駆け引きが楽しめちゃうのだ。

システム同様、操作も簡単! 右打者が外角高めを打つ場合は、✚キーを右に入れてバットを振るだけ。内角高めから内角低めに落ちるフォークボールなら、✚キーを左下に入れて振ればOKなのだ。



▲ライン移動する(落ちる)ボールは点滅する。ロワーラインから落とすとボール球になるぞ。



ほかにはこんな要素も!

隠しチームまで用意されているのだ

このゲームにはセ・パ両リーグの計12チームだけでなく、「エクストラチーム」と呼ばれる隠しチームも用意されている。ある決まった条件を満たすことで使えるようになるこの「エクストラチーム」だけど、その中の2チームをここで独占公開しちゃおう! なお、日本プロ野球ドリームチーム、レッドエンジェルズ以外にも、5つの隠しチームが用意されているらしいぞ。



▶落合や、イチローもいる日本プロ野球ドリームチーム。このチームでオリンピックに出たら、金メダルだって夢じゃないよね(笑)。



◀女の子だけで構成されているレッドエンジェルズ(女子ソフトボールチーム)。サンバイザーとポニーテールがかわいらしいのだ。

試合を盛り上げる演出もバッチリ!

選手は2頭身だけどベース間の距離や走塁・送球スピード、球場サイズはかなりリアル。実在する球場を忠実にゲーム化しているだけに、プレイすることで各球場の特徴を実感することさえできるのだ。リアルという意味では各選手のしぐさも負けていない。広島の山内や阪神の川尻らの投球フォーム、オリックスのイチローや中日の大豊らのバッティングフォームもしっかりとも再現されているからだ。これらの細かい演出も要チェックだぞ!

●リプレイも魅せる!



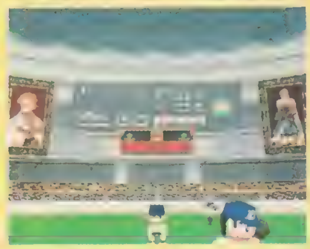
▲ホームラン性の当たりが出ると即座にリプレイが表示される。いくつもの視点から次々と再現される演出はカッコイイのひとこと!

●打たれた投手は…



▲疲労度に応じ、マウンドでのしぐさも変わってくる。写真は「ややピンチ」という第2段階。第3段階となると肩で息をすることに…。

●オリジナル球場も!



▲オリジナルチームだけでなくオリジナル球場も登場する。これは「FFT」をモチーフにした「タクティクスドーム」という球場だ。

ムビュー」がとっても気持ちいいのだ!



▲サードランナーの動きに気がついた駒田、そのまま矢のような送球を見せる! はたして間に合うのか?



▲ランナー、ボールともホームベース直前。これはきわどい! あ、松井がさりげなくセカンドを狙ってるぞ(笑)。



▲キャッチャー谷繁の好ブロックもあってか、なんとタッチアウト! もう少し早くスタートを切っていれば……。



▲松井の動きに気づいた谷繁がセカンドへ送球。いくら足の早い松井といえども、このタイミングは無理かな?



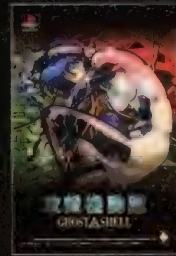
▲アウトが確実だったこともあり、松井はベース手前で急停止。あえて挟まれ、守備のミスを期待する戦法に出た。


PlayStation

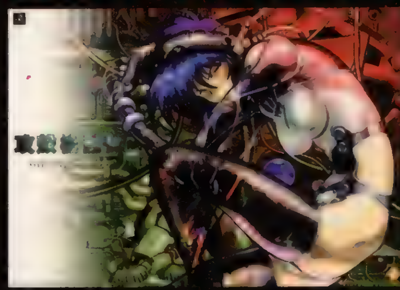
ダブルチャンス！

チャンス1　オリジナルポストカードプレゼント

全国のプレイステーション取扱い店店頭にて「攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～」をご予約いただいた方にオリジナルポストカードをプレゼント！
※ポストカードが無くなり次第終了いたします。ご了承ください。



チャンス2　オリジナル特大ポスタープレゼント



応募ハガキに必要事項を記入し、7月17日発売予定のプレイステーションソフト「攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～」商品の帯部分のバーコードを切り取って、規定の位置に貼り付け50円切手を貼りポストに入れてください。抽選で1000名様にオリジナル特大ポスターをプレゼントいたします。締切は1997年8月29日（金）消印有効とさせていただきます。尚、当選の発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。　※応募ハガキはチャンス1でお渡しするポストカードについています。

6月20日
予約キャンペーン開始



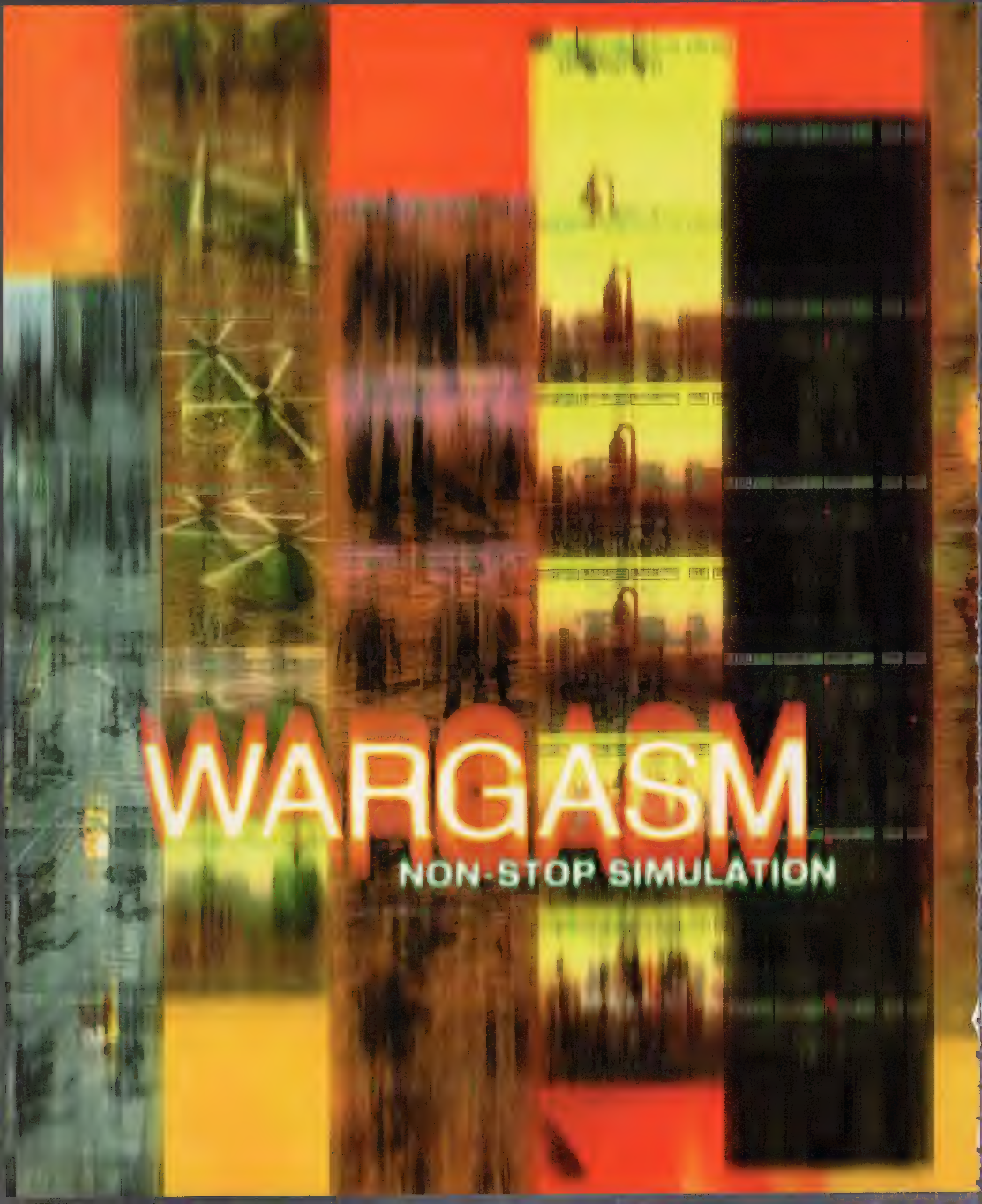


3-D ACTION SHOOTING GAME

攻殻機動隊
GHOST IN THE SHELL™

1997年7月17日 発売　標準価格 ¥5,800 (税抜)
SCPS-10043

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT


WARGASM
NON-STOP SIMULATION


指令を受けた戦闘マシン「WAW」が、巨体をゆるがす。巻き上がる砂塵。飛び交うミサイル。破壊される町並。瓦礫の山を乗り越えて進むWAW。黙々と他の目標に向う別動隊。迎え討つ巨大戦車。炎上し崩れ落ちるWAW。風景・戦況は刻々と変化する。そこは、まさしく戦場。美しくも息づまるシーンの連続に、ウォーガズムの渦がプレイヤーを包む。
与えられたミッションを確認し、3Dマップで作戦を練る。
最大3機×3小隊のWAWの兵装を整え、ターゲットを設定。
ディレクターズVIEWで戦況判断。作戦変更は逐次行える。
フロントミッションオルタナティヴ ──1997年夏
FRONT MISSION ALTERNATIVE™
PlayStation
SQUARESOFT
スクウェア 〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
© スクウェア


SEGASATURN
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
Zero4 Champ DooZy-J Type-R
タイプ・アール
ゼロヨンチャンプ ドゥーヅィ・ジェイ
ゼロヨンの進化は止まらない。
●セガサターン専用ソフト
6月20日(金)発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
ZERO4 EVOLUTION
ゼロヨン最新作!!
Zero4 Champ DooZy-J
●プレイステーション専用ソフト
6月20日(金)発売予定
標準価格:¥6,800(税抜)
初回限定・特製ゼロヨンステッカー入り!!
PlayStation
●Zero4 Champ DooZy-J 音楽CD
メディアリングより絶賛発売中!
MEDIA RINGS CORPORATION
株式会社メディアリング
〒107 東京都港区赤坂8-5-32 赤坂山勝ビル2F TEL.03-5474-1684 FAX.03-5474-1650
●DooZy-J 最新情報が満載! [MEDIA RINGS HOME PAGE] http://www.mrc.mpi-mrc.co.jp/ ©1997 MEDIA RINGS CORPORATION
●テレホン・サービス:TEL.03-5474-8634

ゲーム雑誌最強の攻略ページ



エースコンバット2
¥5,800・54P~



マリーのアトリエ
¥5,800・60P~



エーベルージュ
¥6,800・66P~



メタルエンジェル3
¥6,500・70P~



バウンティソード
¥5,800・74P~



TOBAL2
¥5,800・78P~



がんばれ森川君2号
¥4,800・82P~



ランナバウト
¥5,800・86P~



ゼロヨンチャンプ
¥6,800・90P~

エースコンバット2

手に汗握る、興奮度MAXのミッションが次々に登場！ これらの任務を遂行できるかは、キミの腕次第なのだ

ジャンル	3D・STG	価格	¥5,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)、アナログコントローラ、アナログジョイスティック、ネジコン
発売日	5月30日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

任務にしゃれた作戦名を付けるのは、実際の軍隊でも行われている慣習だと聞いたことがある。このゲームでも試作爆撃機破壊の「TOY BOX(おもちゃ箱)」など、任務内容を的確にイメージした作戦名にたくさん出会えるけど、中には爆撃作戦護衛の「SLEDGE HAMMER(特大ハンマー)」のように、一見しただけでは意味のわかりにくい作戦名もある。あまりない語学力を駆使しつつ、「護衛＝邪魔物を叩きつぶすってことかな？」などと想像を広げながらプレイするのも、結構オツなものだぞ。（城イドム）

超音速のドッグファイトを心ゆくまで楽しむために…

圧倒的なスピードで飛び抜ける爽快感、そしてターゲットを破壊する興奮！　この「エースコンバット２」には、そんなドッグファイトならではの魅力がギッシリとつめこまれている。このおもしろさを１人でも多くの読者に広めるため、今号でもミッション遂行に役立つ戦術アドバイスから、ゲームを10倍楽しくするおトク情報まで、盛りだくさんにお届けするぞ。しっかりとチェックして、新たなる発見に満ちたフライトへと、いざ飛び立とう！

CHECK 1 ターゲットビューの迫力

ターゲットビューとは、敵を破壊したシーンを、第三者の視点で見せてくれるものだ。敵を撃破するようすがカッコよく鑑賞できちゃうので、気分をかえてプレイしたいときなどにはピッタリだぞ。ゲームに慣れてきたら、ぜひ一度試してみよう（詳しいやり方はマニュアルを参照のこと）。





◀▲ターゲットビューを設定すると、敵を破壊した直後のシーンを第三者視点で楽しめる。実用的な視点ではないけれど、一度は試してみる価値あり。

CHECK 2 ライバル機とは？

敵機の中には、カーソルの横にコマンド名を冠した〝コマンド機〟と呼ばれる機体がある。その中でも、「Z.O.E.」のコマンド名を持つ敵機はライバル機と呼ばれ、これを倒すと専用の勲章が獲得できる。無視してもクリアはできるけど、できれば撃墜したい。



◀ちなみに、ライバル機の撃墜は、購入可能な戦闘機の追加には影響しない。

CHECK 3 索敵レーダーまめ知識

索敵レーダーは倍率が３段階あり、一番近い敵との距離に応じて自動的に切り換えられている。ときどき、レーダー上の敵機の表示がポーンと飛ぶことがあるけれど、その原因はこの〝自動切り換え〟が原因なのだ。これを知らないと、敵との位置関係で混乱しがちなので、要注意。



◀敵機との距離によって、レーダーの倍率は変化する。

CHECK 4 ミスは最後の最後まで起こりうる

最終ターゲットを始末したあとに自機が墜落してしまった場合は、任務は達成と見なされるけれど、自機の修理代（ミス時と同じだ）もバッチリ取られてしまう。建物などのちょっとした突起に接触したときでも同様なので、最後まで気を抜かないように。



CHECK 5 新登場の自機の性能

今号で扱っている７つのミッションでは、以下のような５種類の機体が新たに登場するぞ。下の表に各機体の性能をまとめてみたので、購入や自機選択のときの参考にしてほしい。各ミッションの主要ターゲットに合わせて〝対空（対地）攻撃〟や〝対空（対地）射程〟などの項目重視で選択すれば、誤った選び方をしてしまう心配もないだろう。ちなみに、あとのミッションで手に入る機体ほど基本的な性能が優れているので、どれを購入するか迷っている人は値段にはあまり惑わされないように注意しよう。

自機選択時のパラメータを読みとる

表の中の〝出力〜対地攻撃〟の７項目は、自機選択時のパラメータに相当し、色もそれぞれのパラメータのバーの色と同じものにしてあるぞ。なお〝上昇性能〟というのは、高高度をより少ない速度で飛行する性能のことなので、このあとで紹介している７つのミッションではあまり重視しなくてOK。あと、コマンド機の撃墜など、より多くの敵機を倒したいと思っているなら〝機動性〟のチェックも忘れずに。

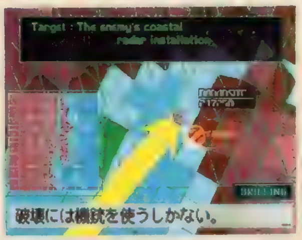
パラメータに表示されない性能

〝対被弾重量〟というのは、攻撃を受けたときの衝撃に対する強さのことで、数値が大きいほど衝撃の影響も少なくてすむぞ。また〝値段〟というのは機体を購入するときに必要なクレジット数で、売却するときの返却クレジット数はそれぞれの機体の値段の半分となっている。なお〝対空（対地）射程〟とは、ターゲットをロックオンできる距離のことで、地上施設から反撃を受ける危険性の高いミッションでは特に重要なポイントなのだ。

機体名	出力	耐久力	機動性	安定性	上昇性能	対空攻撃	対地攻撃	対被弾重量	対空射程	対地射程	最高速度	値段
EF-2000	●●●●○	●●○○○	●●●○○	●◐○○○	●●●●○	●●●◐○	●●●○○	●○○○○	1100	1000	2,201km/h	170,000
F/A-18E	●●●●○	●●◐○○	●●●○○	●●●○○	●●●●○	●●●○○	●●●●◐	●●○○○	1000	1200	2,298km/h	150,000
Su-35	●●●●◐	●●●○○	●●●●○	●●●◐○	●●●●◐	●●●●○	●●●●○	●●○○○	1100	1100	2,396km/h	200,000
YF-23A	●●●●◐	●●●○○	●●●○○	●●●●◐	●●●●○	●●●●○	●●●●○	●●○○○	1100	1100	2,298km/h	210,000
F-22	●●●●○	●●◐○○	●●●◐○	●●●●●	●●●●◐	●●●●○	●●●●○	●●○○○	1100	1100	2,201km/h	220,000

　※ここでの攻略記事は、各ボタン設定は初期状態、操作タイプA（方向キー下で上昇する）を基準に書いています。自分の使っている操作環境がこれと異なる場合はご注意ください。

今号では中盤〜「アルファヴィル作戦」までを大攻略



▲今号では、アルファヴィル作戦完了までをご案内。各任務の攻略ポイントをしっかり頭にたたき込んでおこう。

それでは、ゲーム中盤の7つのミッションを攻略していこう。各ミッション攻略の頭で〝新機体〟とあるのは、ここに記されている機体が、このミッションをクリアしたときに無条件で購入可能になることを示し、〝コマンド機〟とあるのは、ここに記されている機体が、指定されている数のコマンド機を撃墜してミッションをクリアしたときに購入可能になることを示している。また〝基本報酬〟とはミッションそのものの達成に対して支払われるクレジット数、〝地上の敵の数〟〝上空の敵の数〟はそれぞれハードモードでの各ミッションの敵パーツの数を表している。

「クリアの秘訣」で任務のコツを紹介

ここでは、各ミッションの任務を達成するためのワンポイントアドバイスを紹介している。これを読んでおけば、任務が果たせなかった理由がわからない、なんて事態もなくなるはずだ。

「マスターすべし!」でテクニックを確認

こちらでは、それぞれのミッションを通して習得してほしいテクニックを解説している。基礎的なものだけでなく、マスターすると格段にゲームが楽になる高等テクまで、バッチリカバーしているぞ。

機動艦隊襲撃 SEAGULL

ミッション：地上物破壊／対艦

コマンド機	×2
新登場	EF-2000
基本報酬	35,000
地上の敵の数	14個
上空の敵の数	12機



クリアの秘訣　今までにない新要素

戦艦のパーツと弱点

戦艦には、弱点の艦橋と砲台が装備されている（1台だけ艦橋のみの戦艦あり）。弱点の艦橋にロックオン用のカーソルが合うと「WARSHIP」か「CARRIER」と表示されて、砲台だと「GUN」か「MSSL」と表示される。砲台から破壊しても入手クレジットは変わらないので、ここでは弱点に狙いを定めて攻撃するようにしよう。

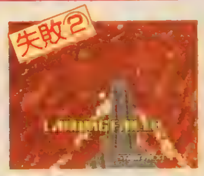

▶どこにロックオンがかかっているのかは、カーソル横の表示で判別できる。的確な判断が、効率いい攻撃の決め手なのだ。

"着艦"にチャレンジ

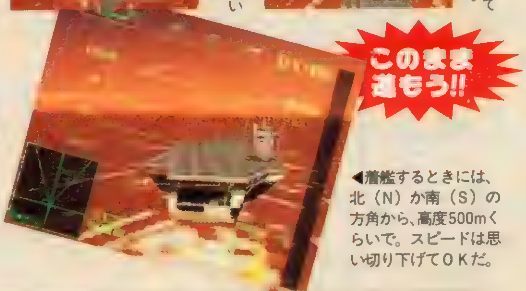
着艦イベントでは、右の写真ような状態で母艦に突入し、甲板の上空に達したら、心持ち自機の先端を下げて、甲板に接するようにすればOKだ（甲板に接することがブレーキの役目も担うので、この動作が遅れると勢いを殺せなくなる）。着艦で失敗すると、修理代（ミス時と同じ）を支払うハメになってしまうので慎重に行うこと。ちなみに、着艦しなくてもデメリットはとくにないので、自信がなければ、上空をグルグル回って制限時間が来るのを待つ手もある。



◀着艦時の角度が悪いと、母艦に激突!



◀スピードが出過ぎていると、海の藻屑に。



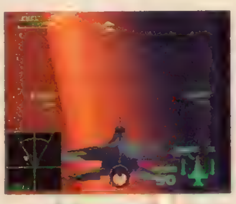
◀着艦するときには、北（N）か南（S）の方角から、高度500mくらいで。スピードは思い切り下げてOKだ。

マスターすべし!　空中戦の戦況把握はできるようになったかな?

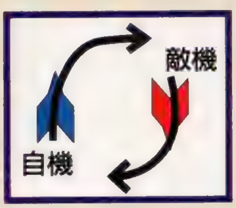
敵機との立体的な位置関係を思い描くことは、ゲーム攻略の大切な要素のひとつだ。ここでは、そんな状況把握に役立つポイントをピックアップしてみたぞ。

1 互いがバックをとり合う

自機の横にいる敵を追っているのに、いつまでも相手との位置関係が変化しなかったという経験はないかな？　下の図で解説しているように、これは相手もこちらのバックを取ろうと旋回してきている状態なのだ。ストールするギリギリまで速度を落として相手より小回りな旋回で対抗する手もあるけど、今までと逆の方に旋回し直してみた方が、相手のバックに回り込むチャンスができやすいぞ。


◀左（あるいは右）に✚キーを入れ続けているのに、位置関係が変わらない、というケース。

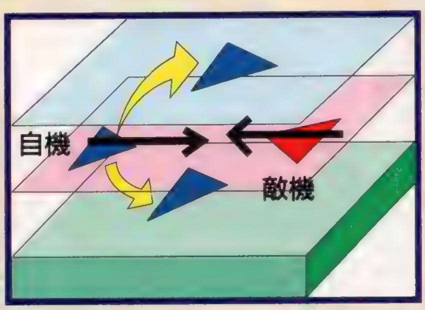
この状況を上から見たとすると…



2 正面からの接近

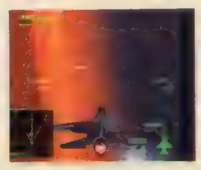
真正面から敵戦闘機が迫ってきた場合には、いったん上空か横でやり過ごし、それからバックを取りに行った方が余計なダメージを受けずにすむぞ。なお、上級者が対空射程のある機体を使っている場合なら、ロックオンしてから交差するまでのわずかなチャンスにミサイルをたたき込むという荒技も可能だ。

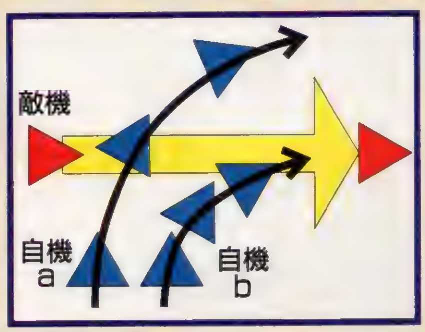

▲慣れるまでは、正面からの激突は避けたい。



3 敵機の横から迫る

正面の敵をロックオンしていても、その敵が横に移動しているとミサイルは100%ふり切られてしまう。追跡はレーダーを確認しながら行い、敵機が自機に対して後ろを向けた状態でミサイルをお見舞いしよう。なお、こんな場合には、高速（下図a）よりも低速（下図b）で敵を追った方がいいぞ。

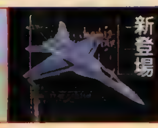

▶この状態でミサイルを撃っても、まず当たらないのだ。



潜水艦基地突入 ONE NIGHT STAND

地形避け ミッション

新機体 F/A-18E



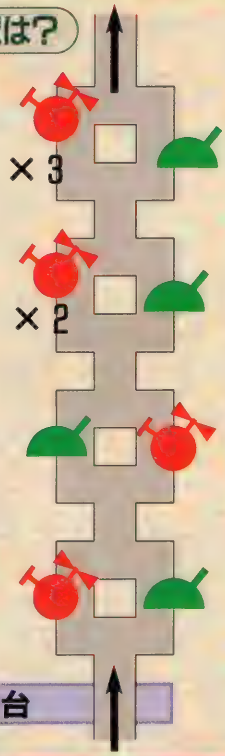
基本報酬	40,000
地上の敵の数	5個
上空の敵の数	7機

クリアの秘訣 分岐地点での選択は？

このミッションの舞台となる渓谷には、分岐地点が4カ所ある。地形だけでは分岐地点を見分けるのも難しいけれど、敵の接近が分岐の合図代わりになることを知っていれば、見逃すこともないだろう。分岐地点それぞれの敵の配置は右図の通りだ。楽にクリアしたいなら砲台（潜水艦）の方へ、クレジットを稼ぎたいならヘリのいる方へ進むといいぞ。ちなみに、このミッションのヘリは飛行キャラには珍しく、ミサイル一発で破壊可能になっている。



◀敵の接近は、地形の分岐の合図。できるだけ早く、どちらに進むかを決定しよう。



地形と敵の配置　ヘリ　砲台

マスターすべし！ ターゲットを効率的に捉えよう

ロックオンした敵にミサイルが撃たれれば、その敵が視界から出てしまったり、ロックオン表示がはずされたりしても、（飛行キャラが、ミサイルを振り切ったりしない限り）ミサイルは確実に命中する。この応用で、複数の敵に連続的にミサイルを撃ち込みたい場合に、右のようなテクニックを使うこともできる。2枚目の写真で、最初のターゲットにミサイルが当たっていないうちに△ボタンを押している点に注目してほしい。最初のターゲットからはロックオン専用のカーソルがはずされてしまってるけど、ミサイルは支障なく指定されたターゲットに突進し、なおかつすぐに2番目のターゲットにカーソルを合わせられるのだ。こうすると、2番目以降のロックオン完了が非常に早いタイミングで訪れるので、ミサイル1発で破壊できるオブジェクトが密集した場所での破壊を、驚くほど効率的に行うことができる。この「◎→△、◎→△」というボタン操作を、この機会に自分のものにしておこう。



◀最初の敵にロックオンできたら、すかさずミサイル。

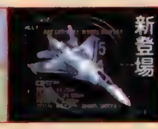
◀その直後に△ボタンで、カーソルを次の敵に当てる。

◀そしてロックオンでき次第、ミサイル発射。当たった！

水力発電所奪取 POWER PLAY

地上物破壊+α ミッション

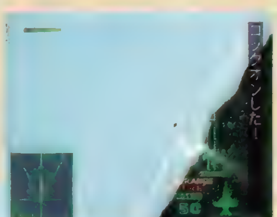
新機体 Su-35



基本報酬	32,000
地上の敵の数	16個
上空の敵の数	9機

クリアの秘訣 壊すべきところを狙え

前号で紹介した〝兵器生産基地奪取〟のミッションと同じように、敵と自軍施設の識別が重要なミッションだ。自軍施設は、索敵レーダー上では黄色で表示されるので、その隣に設置されている敵施設を破壊しよう。マップ上で赤く表示されているこれらの敵施設10カ所すべてを破壊しないとクリアはできないぞ。また、任務達成とは直接関係ないけど、撃墜が勲章の入手につながるライバル機はステルス系（レーダーに写りにくい）であることもあって、見落としやすい。ミッション最初の「INFORMATION」で位置を確認しておいて、ミッションの最初に叩いておくといいだろう。あとはキミの腕次第だ。



▲上空の敵は無視してもなんとかなるので、余裕があるときのみ狙うようにしよう。



◀マップを開けば、ターゲットも一目瞭然。すべての赤い表示を消し去るのだ。

マスターすべし！ 何を手掛かりにターゲットを見分けるのか

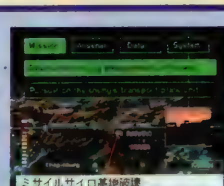
破壊するべき敵兵器と、占拠されている施設が近接しているため、普通に見ただけではロックオンしたときに、どちらにカーソルがかかっているのか識別できない。そこで、ここではロックオン専用カーソル横の表示（ロックオン対象物の名称表示）に注目してみよう。ここの表示が「GUN」「MSSL」となっていたら、そのままロックオン完了次第、ミサイルを発射して構わないぞ。ただし、表示が「GRND」となっていたら、これは壊してはいけないオブジェなので、△ボタンでロックオンの対象を変更しよう。ちなみに、誤って発電所施設に被害を出してしまったら、クリア後に施設1カ所につき5,000クレジットの罰金を課せられてしまうぞ。

▼▶ターゲット専用カーソルの横の文字に注目。キャラが重なっていても、この表示でロックオンの対象を識別できるのだ。



キミを待ち受ける2つの作戦！ どっちを選ぶ？

この任務を終えると、自動的に次のミッションでルートの分岐が発生する。どちらのルートも用意されているミッション数は同じで、それぞれの作戦を完了させると、終盤のミッションで再び合流するぞ。このあとの記事では「アルファヴィル」作戦のルートを扱い、もうひとつの「ベリッシマ」作戦は次号で紹介の予定だ。

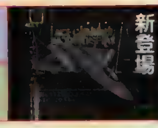


◀どっちのミッションを選ぶかはキミ次第だ。

ミサイルサイロ基地破壊 EL DORADO

地上物破壊 ミッション

コマンド機×2 | YF-23A



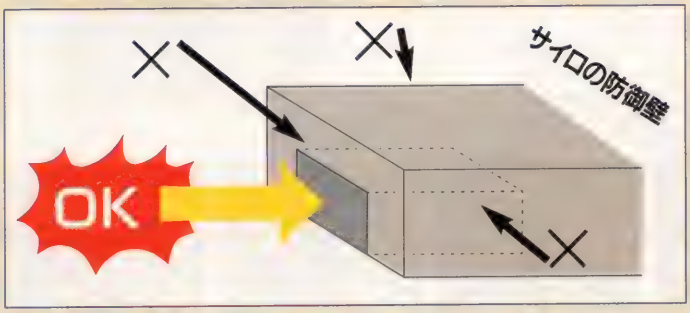
基本報酬	40,000
地上の敵の数	22個
上空の敵の数	10機

クリアの秘訣 ターゲットへの接近方向を工夫する

サイロ内の換気ダクトと、その制御施設（2カ所）を破壊するのが任務の目的だ。サイロはイージーで4カ所、ノーマルで6カ所、ハードでは9カ所と、選択した難易度で数が大きく異なっている。それぞれのサイロの壁は強固なうえ背後も絶壁で固く守られているので、下の図で解説しているように、サイロ入口に向かって低空飛行で接近しないと換気ダクトにミサイルを命中させることはできないぞ。コマンド機の撃墜も狙っているなら、時間とミサイル数がかなり厳しくなるので心してかかろう。

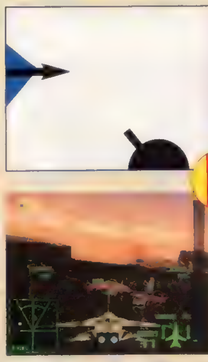


▲正面の低空飛行からでないと、サイロ内の換気ダクトは攻撃できない。ちなみに、破壊はミサイル一発でＯＫだぞ。

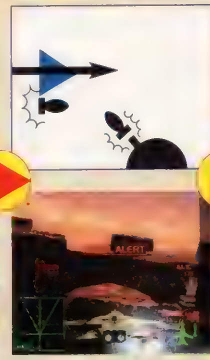


マスターすべし！ 地上施設からのミサイル

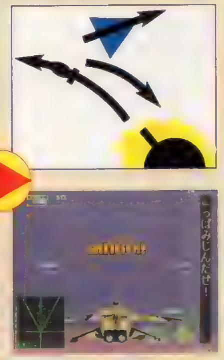
誘導ミサイルを撃ってくるのは敵機だけ、なんて思っている人は甘いぞ。実は中盤のミッションからは、自機に誘導ミサイルを放ってくる地上施設もたくさん登場するのだ。そんな地上施設は、ロックオン専用カーソルの横の「MSSL」という表示で、それと判断することができる。自機よりも若干長いロックオン射程を持っている場合も多く、この手の施設を攻めるには、ロックオンされてもそのまま接近を試み、こちらのロックオンが完成したら即座にミサイルを発射、その直後に上空などに逃れればＯＫだ。



▲地上ターゲットに接近中。距離メーターを見ながら、ミサイル発射をスタンバイ。



▲ロックオンが完了（実は完了の直前でもＯＫ）と当時にミサイル発射。

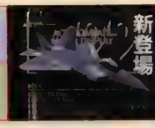


▲そのまま上空（あるいは左右どちらか）に逃れ、相手のミサイルを避ける。

海峡突破作戦護衛 ST.ELMO'S FIRE

護衛 ミッション

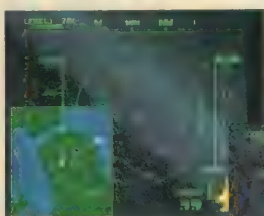
コマンド機×3 | F-22



基本報酬	28,000
地上の敵の数	10個
上空の敵の数	9機

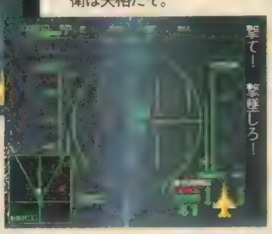
クリアの秘訣 完璧な護衛を目指せ

前号で紹介した〝爆撃作戦護衛〟と同じで、いくら敵を倒しても護衛を怠っていてはクリアできない。味方を攻撃してくる対象（マップ画面にて赤で表示）を全滅させるか、一定時間守りきって味方戦艦が１隻でも海峡を渡れれば、任務は達成と見なされるぞ。このミッションでは護衛対象の周囲をウロウロしていてもあまり効率的ではないので、深追いしない程度に、危険をおよぼす敵機と敵施設をガンガン破壊していくようにしよう。慣れるまでは護衛する味方戦艦３隻すべてを守り切るのはちょっと難しいけど、成功させるといいことがあるかも……。



▲護衛する味方艦隊から離れてしまったら、すぐにマップ画面を呼び出して位置を確認し、味方艦隊のもとへと舞い戻ろう。

▼敵戦闘機の攻撃はできるだけすばやく行おう。必要以上に深追いしたり、一機相手にモタモタしているようだと護衛は失格だぞ。



マスターすべし！ 利口な攻撃順序を覚えよう

速攻の攻撃が重要なミッションだけに、対空攻撃力がある程度高くて機動力にも長けた戦闘機を選択するのはもちろん、ムダのない攻撃順序で任務に臨むのが大切だ。そのためにも、ミッションがスタートしたら、まず画面やや右寄りを飛行している敵機の撃墜を狙うようにしよう。この敵機はこのあと自機から離れるような行動を見せるので、自動的に撃墜にうってつけの状況になるのだ。続いて、１キャラあたりの撃墜時間が戦闘機よりも短くてすむ、地上の敵を全滅させよう。ここまで来たら、あとは味方戦艦に近い位置にいるか、攻撃しやすい位置関係の敵機を探して倒していくといいぞ。

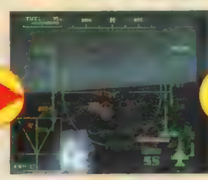
ターゲット機は見逃しやすい

このミッションで「ＴＧＴ（ターゲット表示）」の対象になっていない敵機はコマンド機だけだ。それだけに、レーダーで白い敵機の表示を見たら、優先して撃墜を狙っていった方がいいぞ。このコマンド機３機を叩かないと、次からＦ－22を選択できないとはいえ、護衛との両立も考えつつ撃墜するのは難しいかも。初心者はあまり意識しなくていいだろう。なお、コマンド機は海峡から離れてしまうことも多いので、姿が見あたらない場合は、内陸まで捜索の幅を広げてみよう。

基本的な攻撃順序



▲スタート直後は、やや右方のかなたを飛行中の敵機が狙いやすい。撃ち落とそう。



▲続いて海峡内に設置されている敵施設をガンガン破壊しよう。



▲敵機を意識して追い掛けるのは、一番最後。できるだけ効率的に攻めよう。

地熱プラント基地突入 VISITING HOURS

ミッション：地上物破壊 / 制限時間

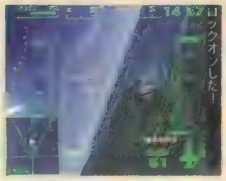
（使用可能戦闘機の追加はなし）

基本報酬	55,000
地上の敵の数	14個
上空の敵の数	12機

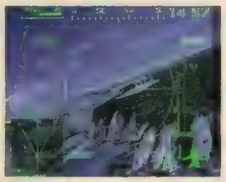
クリアの秘訣　限られた時間でターゲットを叩け

ハッチが開くまでは周囲の敵を攻撃

いよいよ、「エースコンバット２」の中でもっともスリリングなミッションに突入だ。ハッチが開くまでの最初の３分間は、任務達成に直接かかわる課題が何もないので、クリア後のクレジット稼ぎのための敵撃破でもしながら時間をつぶすといいだろう。ちなみに、地上施設すべて（最終ターゲットを除く13個）を破壊したとしても、入手できるクレジットは、敵戦闘機２機分のクレジットにも満たないので、ここでは敵機のみを相手にした方が利口だ。上空の敵すべてを倒してクリアするのは至難の技だけれど、見事達成するとなんと、105,000クレジットも獲得できるので、ぜひがんばってみよう。

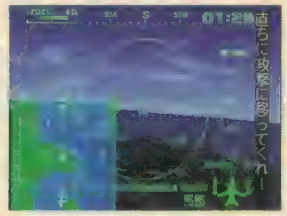


◀クリア後のクレジットを意識するなら、敵機撃墜を狙うに限る。


◀地上施設の破壊は、通りすがりのついでに破壊するくらいの気構えでいいぞ。

与えられた90秒でターゲットをしとめろ！

とりあえず任務達成を成功させたい人は、まずスタート直後の場所から左の方にある半島を目指そう。この周辺でハッチが開くまで待機し、時間になったらプラント基地に向かうのだ。このときマップ画面を呼び出して、向かう方向をプラント基地の入口にまっすぐ向け、そのときの方角も南（Ｓ）に正確に向いた状態になるように微調整しておこう（細かい位置は写真を参考にしよう）。向かう方向さえ正確に決まっていれば、バックをとられても最高速で振り切り、そのまま基地内にスムーズに突入できるぞ。攻略につまっている人は試してみよう。

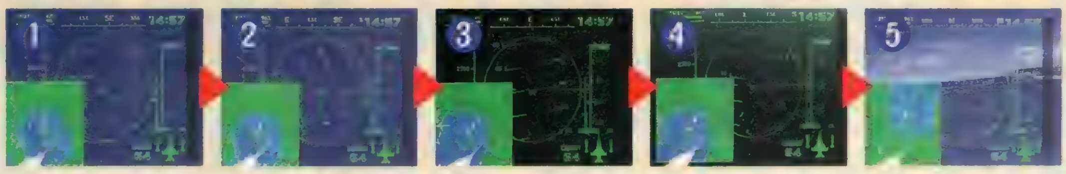


◀このくらいの位置で待機し、ハッチが開いてからＧＯ！



◀そのまま敵施設内に突入し、ターゲットを叩くのだ。

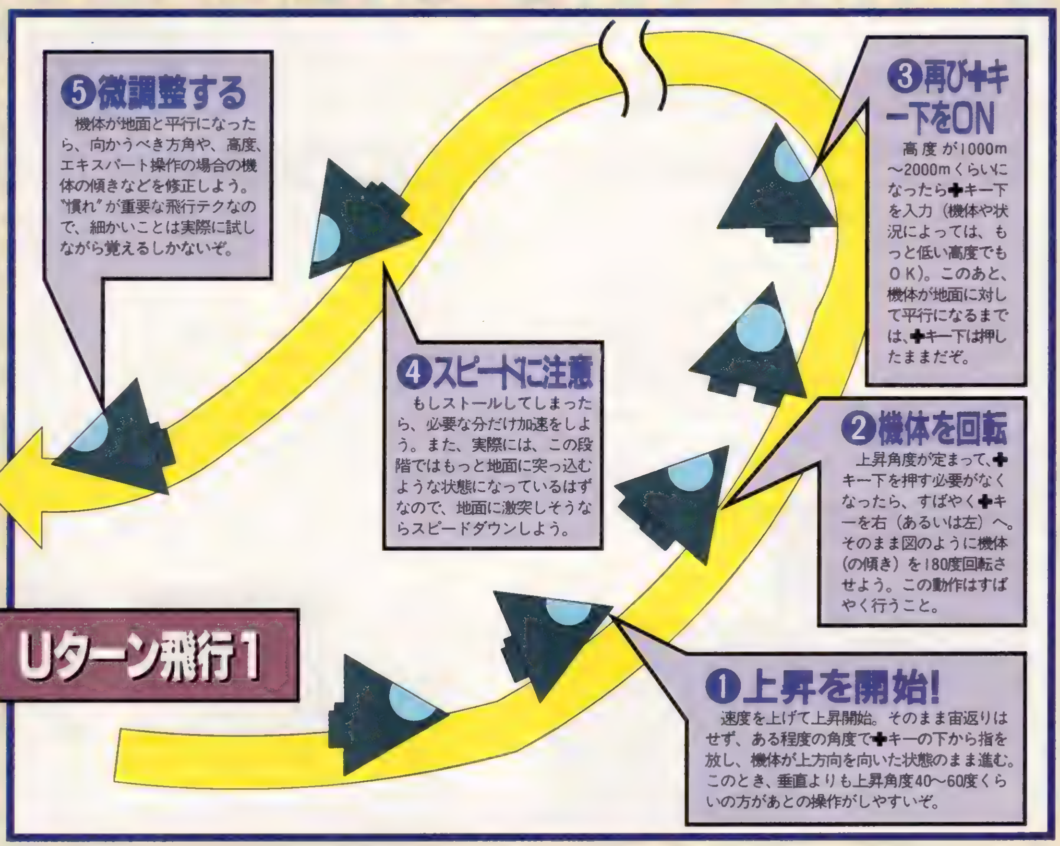
マスターすべし！ すばやいＵターンを覚えよう



プレイ中、「このままＵターンしたいな」と思うシチュエーションに出会った経験のある人も多いだろう。こんなときには旋回を使うのが普通だけど、あまり効率的ではないし、旋回という動きの過程で方角に誤差が生じて、なかなか正確に180度の方向転換という訳にはいかない。そこで、右のような立体的な動きを利用したＵターン飛行の利用をお勧めするぞ。

慣れるまでは、この動作中の自機がどんな状態になっているのか把握しにくいし、機体性能によって操作のタイミングも異なるので、最初はマップ画面を呼出しながら練習するといいだろう。繰り返し試していれば、だんだん操作感がつかめてくるはずだ。

ちなみに、どんな場合においても、（宙返り飛行などで）機体がクルンとひっくり返った瞬間は、「マップ画面が瞬時にして上下逆になる」「ピッチ対照線（水平状態を示す計器）がひっくり返る」という現象が起こるので覚えておこう。このＵターン飛行は、方向転換の誤差が少ないのが特徴で、通り過ぎた地上物を改めて狙うときなどに向いている。先に紹介した〝ミサイルサイロ基地破壊〟や〝海峡突破作戦護衛〟のミッションでも、重宝するぞ。



※Ｕターン飛行（１、２とも）はエキスパート操作時のみ可能です。

沿岸レーダー施設破壊 SENTINEL

地上物破壊＋α ミッション

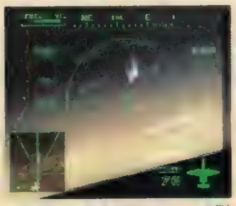
（使用可能戦闘機の追加はなし）

基本報酬	43,000
地上の敵の数	22個
上空の敵の数	12機

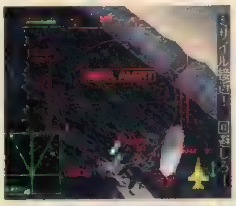
クリアの秘訣 敵のレーダーを壊せ

上空の敵への攻撃は？

このミッションでは、ターゲットを狙っている最中に敵機にロックオンされてしまうケースが多い。こうなってしまったら、無理せず宙返りをしてミサイル（または敵機）をやり過ごし、改めてターゲットを狙い直すようにしよう。できればその前に敵機を始末しておきたいけど、このミッションではステルス機も多く、敵機撃墜だけに専念するのはあまり効率的ではないぞ。



▲敵機は、たまたまチャンスが訪れたときだけ狙っていればＯＫ。



▲地上施設攻撃中に敵機に狙われるのは、なんとも面倒なのだ。

ロックオンのかからない"レーダー"をどうやって叩くのか

任務の目標となる沿岸レーダーは、イージーで９個、ノーマルとハードで12個も破壊する必要がある。これはロックオンが効かないやっかいな相手なので、機銃を撃ち込んで攻撃するのが基本戦法だ。機銃は自機正面の近い距離内でないと効果がないので、地表ギリギリから低速で接近するようにしよう。なお、腕に自信があるなら、前号で紹介した〝ロックオンを使わずにミサイルを当てる〟というテクニックを利用することもできるぞ。この方法は成功が難しい反面、高速で飛行しながらの破壊や、上空から急降下して破壊後に急上昇といった破壊方法を可能にしてくれるのだ。どちらの方法を使うにしても、攻撃時の自機の方角はレーダーの皿の下あたりにピタリと向けておく必要がある。✚キーなどへの微妙なタッチを練習しておこう。



◀レーダーは、機銃で破壊するのが基本。低速で飛行し、ある程度の撃ち込み時間をキープするようにしよう。



◀機体の向きを沿岸レーダーにピタリと合わせる。レーダーの皿の下あたりを狙うぐらいでちょうどいいぞ。

▶そのままミサイルを撃てば、直進したミサイルが見事に命中！　慣れれば、こっちの方が簡単なのだ。

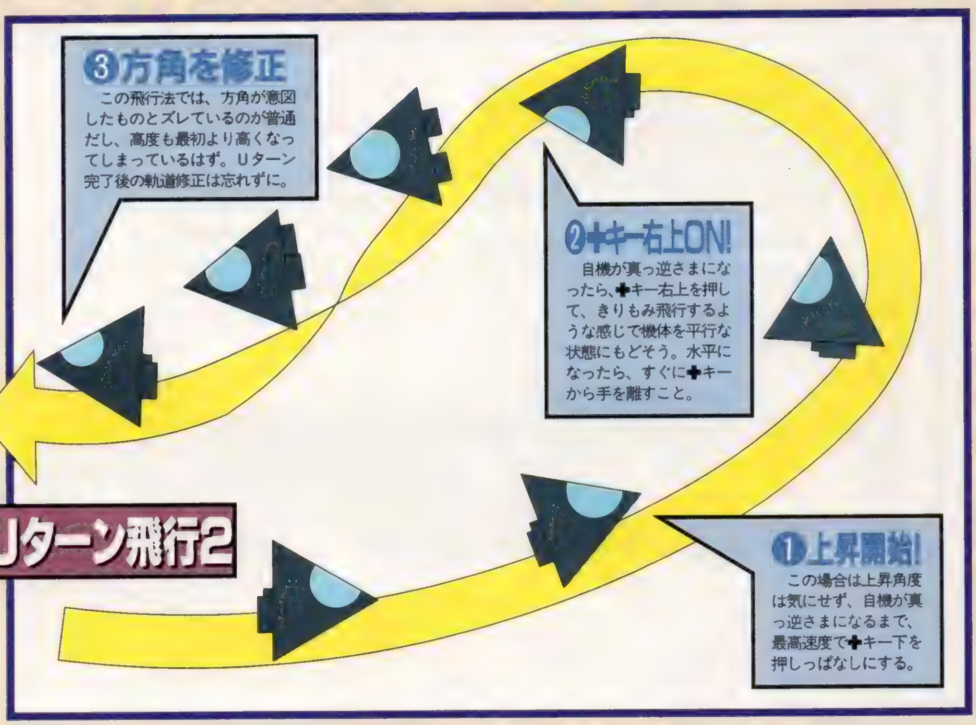
マスターすべし！ より実戦的なUターン



左ページに続き、もう１つのＵターン飛行を紹介しておくぞ。これは一度自機をひっくり返った状態（一応方角的には180度のＵターンが完了している）にしてから、機体の傾きを強引に戻すというもので、方向転換時の方角の誤差が大きい分、より短い時間でＵターンできるのが特徴だ。

かなり大雑把な動きになってしまうので地表ターゲットを相手にする場合には不向きで、交差したあとの敵機など、上空の敵相手に使うのがいいだろう。

操作のコツとしては、上昇は最高速度で✚キーの下をいれたまま一気に行い、〝ピッチ対照線〟がクルンとひっくり返った（自機が地面に対して逆さになった瞬間を示す）のを確認してから、✚キー右上を入力するようにしよう。慣れないと、方角の誤差が読めずに敵機を見失ってしまいがちだけど、左ページのアドバイス同様、マップ画面を開いて周囲を確認しながら、繰り返し試してみれば操作感覚も把握しやすいぞ。より華麗に舞いたい人は、ぜひチャレンジしてみよう。



真上から見たときの飛行の軌跡



マリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士～

重要イベントとミニゲームをピックアップした攻略のツボ。開発者インタビューも併せて読めばもっと深く味わえるぞ!

ジャンル	RPG	価格	¥5,800
メーカー	ガスト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月23日(発売中)		

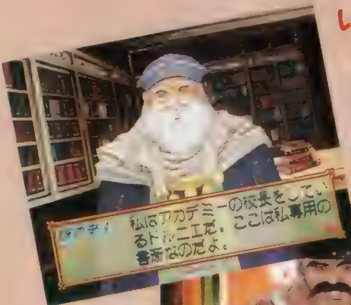
PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回のインタビューで長野のガスト本社に行ってきたんですが、時間がなくて日帰り強行取材となってしまいました。でも、開発者の方々が本当に楽しみながら「マリー」を作ったんだなってことが感じられたので、行って良かったって感じです。すでに私も続編を作ってほしいと願っている1人だったりします。続編では、他のキャラと恋愛関係になれるようなイベントをぜひ盛り込んでいただきたいな～、なんて勝手に思っている始末。個人的にはクライスといい雰囲気になりたかった(笑)。（PON）

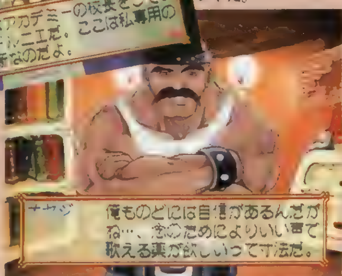
『マリー』の世界へのステップアップ講座

今回は、数あるイベントの中でも特に重要なイベントにスポットを当てて攻略していく。いずれもマリーの成長を助けるものなので、発生条件や必要な知識などを知ることでより効率よく進めていけるはずだ。もうすでに1回クリアしている人も、2回目のプレイに役立ててほしい。

いろんなイベントを見よう



◀1回のプレイ中で1度しかチャンスがないイベントもあるので、注意しよう。セーブをこまめにするのもポイントだ。



▶上とは対照的に、結局解決できないイベントもある。オヤジのオンチは治らないぞ。

1つでも多くのイベントを見るためには?

イベントによってその発生条件はまちまちだが、さまざまなイベントを起こすために押さえておきたいポイントを以下に挙げてみたぞ。これらを心がけながら進めていけば、大抵のイベントは見ることができるだろう。またこの他にも、こまめにいろいろな場所に足を運ぶことも大切だ。冒険やアイテム作成に夢中になっていると、その発生期間を逃してしまう可能性もあるので注意しよう。

❶カレンダーをよく見て行動



マリーが工房にいないと日付限定のイベントは起きない。酒場の張り紙の情報を覚えておき、冒険や作成にかかる日数を計算しながら行動しよう。

❷知識や名声を上げる



知識値や名声値が条件になっているイベントも多い。いろいろな場所に行ったり、できるだけ依頼をこなしたりして、知識と名声を上昇させよう。

❸冒険者と仲良くなる

冒険者に関するイベントは、その冒険者との友好度が高いことが発生条件となる。友好度は一緒に冒険に出たり依頼を達成することで上昇するぞ。



❹アイテムを作る

アイテムを作ることで発生するイベントもある。新しく作れるようになったアイテムは、使い道がわからなくてもとりあえず作ってみた方が良い。



ガスト開発インタビュー

ガストにお邪魔して開発の裏話や製作秘話、ついでに攻略のアドバイスもなども根掘り葉掘り聞いてきたぞ。これを読めば、もっと『マリーのアトリエ』が楽しくなる!!

『マリーのアトリエ』を作ったガスト開発チーム



★企画 吉池真一氏 ★ディレクター&サウンド 山西利治氏 ★プログラマー 樋口祐司氏 ★サウンド 阿知波大輔氏 ★グラフィック 田尻出帆さん

物を作るとか集めるとかそういうの好きなんです

――『マリーのアトリエ』(以下『マリー』と略)はどのような企画意図で開発されたのでしょうか?

吉池真一氏(以下吉池、敬称略)：私の個人的な趣味も入ってるんですけど、物を作るとか集めるという要素を前面に押し出したかったんです。女性にもプレイしてほしいという意図も入ってます。

――その個人的な趣味というのは?

吉池：例えば、典型的なＲＰＧでしたら全然ストーリーを進めずにレベル上げばかりしたりとか、戦国ＳＬＧでしたら１つの国の内政ばかりやってたりとか……そういうのが好きなんですよ。

――なるほど。その辺から『マリー』が生まれたわけですね。制作期間はどのくらいでしたか?

吉池：実際の作業は１年と少しくらいですね。

山西利治氏(以下山西、敬称略)：吉池が温めていた構想が根本にありますから、その期間を入れるともっと長いですよ。それと実際に制作に入る前に企画の意見交換をしていた期間もありましたし。

山西：今まではそれぞれが個別で作業してたんですけど、制作が終盤に近づくと収拾つかなくなったり意見が合わなくなったりしたこともあったんですよ。だから今回は、最初に４カ月くらいかけて打ち合わせをしたんです。ちょっと作ってみたりしましたし、全然違うものも考えました。最終的にはこの形になって開発が始まったんですよ。

――剣と魔法の世界を舞台にしたＲＰＧのわりに、大きな敵を出さなかったのはなぜですか?

吉池：それは主人公の位置づけの違いだと思いますよ。今でこそある程度は敵は出ますけど、最初は本当に敵なんか出なかったんです。

重要イベント集

これだけは見逃せない!!

認められし者 アカデミー図書館への招待状

マリーの工房にイングリド先生がやってきて、頑張っているマリーにアカデミーの図書館に入るための暗唱カードをくれる、というイベント。この暗唱カードを入手すると、今まで入れなかったアカデミーの奥に入れるようになり、条件さえ揃っていれば本棚を調べることで本が読めるのだ。条件が揃いしだい、図書館へ足を運ぼう。



◀また怒られるのかと思いきや、思いもかけない嬉しいプレゼント。


◀さっそくアカデミーに行って、封印されていた扉の前で使ってみよう。


▲マリーの状態が条件を満たしていれば、ここの本を読むことができるのだ。ただし1日に1冊だけだぞ。

発生条件 レベル8(経験値800)以上、名声値が150以上で、マリーが工房にいる(作成したり休んだりしていない)とき必ず発生。

【アカデミー図書館で読める本】

名前	条件
メディアの森	知識値が700以上あること
おまじない百科	知識値が800以上あること
オレと爆弾	知識値が1300以上あること
貴族たちの生活	名声値が400以上あること
生命の神秘	「バンブスロア」のイベント発生後
魂の秘術	「怪盗デア・ヒメル」のイベント発生後
笑顔の人生論	クーゲルのイベント「兄弟」発生後
太陽の神話	ミューのイベント「とっても寒いのよ」発生後

隠された部屋 隠し扉の奥には秘密の図書館が!

アカデミーの入口で謎の老人とぶつかってしまうイベントだ。図書館に入っていく老人の後を追うと忽然と姿が消えてしまうが、本棚を調べることによって秘密の図書館への入口が発見できるのだ。これ以降、老人が実はアカデミーのドルニエ校長であることもわかるし、条件さえ揃えばここにある本を読むことができるようになる。

しかし注意すべきは、このイベントが1プレイ中に1回しか発生しないということだ。もしイベント発生中にアカデミーを出てしまえば、もう2度と秘密の図書館に入れるチャンスはない。のちに発生するイベント「友情は何よりも固く」の際、シアの病気を治すこともできなくなってしまうぞ。





発生条件 「暗唱カード」を持っていて、かつ名声値が400以上あるとき、アカデミーに行くと必ず発生する。また、ドルニエ校長に会ったらアカデミーを出ないことも重要。

【秘密の図書館で読める本】

名前	条件
イングリド文書	知識値が1500以上あること
むくつけき大男	知識値が1800以上あること
闇の生き物たち	名声値が500以上あること
奇跡の医学書	「友情は何よりも固く」のイベント発生後
ドルニエの理論	知識値が3000以上、名声値が600以上あり、なおかつ「賢者の石」の夢を見るイベント発生後





山西:アカデミーに通ってる普通の女の子の設定なので、戦闘とは無縁になるはずなんですよ。でも制作の途中で、障害になるものを出した方が面白いんじゃないかってことで戦闘も入れたんです。

——イベントはどのぐらい用意されてるんですか?

吉池:そんなに数はないですね。1カ月に1回くらいの割合で、5年間だから60くらいと考えていたんですけど、ちょっと少なかった気もします。

阿知波大輔氏(以下阿知波、敬称略):それでも1回で全部見るのはおそらくムリでしょうね。

樋口祐司氏(以下樋口、敬称略):イベント目当てでいろんな冒険者を雇ってみるのも面白いですよ。

山西:10人の冒険者それぞれに特別なイベントを用意しています。友好度が上がっていけば、キャラの背景がわかるようなイベントが見られますよ。

阿知波:実生活でも仲良くなると相談とかするようになるわけじゃないですか。それと同じことをゲームの中でも再現したいと思ったんですよ。

山西:だからあんまり劇的なものはないです(笑)。

——王子様や冒険者とかと、恋愛関係になるようなイベントはないんですか?

吉池:それはですね、「王子様とただの一庶民がそんなうまくいくなんて許さない」という私のこだわりで……(笑)。確かにそういう案も出たんですけど、元々そういうゲームじゃないんですよ。

——まぁ、そうなるとゲームが違ってきちゃいますから、しょうがないんでしょうねぇ。

樋口:王子様も依頼に来てくれるというイベントはありますから、そこで王室の生活の一部をかいま見てください(笑)。

——厳しい条件があるイベントはありますか?

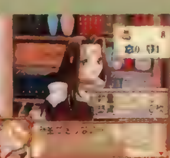
吉池:めったに見ないようなイベントとしては、街の外に100回行くと見られるものとかありますね。デバッグで100回外に行ったときは結構アホらしかったですけど(笑)。



樋口:あとミニゲームじゃなくて、シャリオチーズをたくさん作るとネズミに食べられてしまう、というメッセージが出るだけのイベントもあまり見ないかもしれませんね。

開発者が教える攻略のコツ 初めてプレイする人へ

まず、常に所持金に注意しておくことが大切ですね。ゲームでは10日区切りになってますから、計画的に10日単位で行動すると結構うまくいくと思います。基本的に多くのイベントは、その日に工房にいないといけないんですよ。材料集めやアイテム作成に熱中して発生日が過ぎちゃうっていうことはよくあるので、その辺は注意して下さい。


▶むやみに買い物をし過ぎたりすると、すぐに所持金がなくなってしまうぞ。

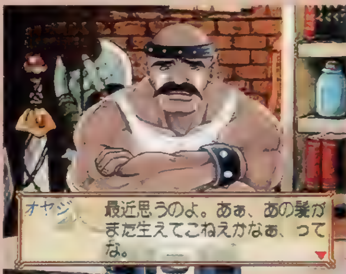

◀マリーが工房にいて、この画面のときにイベントが発生する。発生日が決まっているものもあるぞ。

バンブスロア 武器屋のオヤジの唯一の悩みとは？

武器屋のオヤジがこっそり悩みを打ち明け、育毛剤を作ってほしいと頼み込んでくるイベント。このイベントが発生すると、アカデミーの図書館で「生命の神秘」の参考書を読むことができ、育毛剤「竹林」が作れるようになるのだ。この依頼について期限はないが、育毛剤が完成するまでは武器屋のオヤジのセリフが普段と変わっているので要チェック。

武器屋のオヤジに育毛剤「竹林」を渡すと、オヤジはその効果を試すために早々と店を閉め、10日間の臨時休業に入ってしまう。その後、マリーが工房にいて作成などを行っていないときに、別人のようになったオヤジが工房にやってくるぞ。しかも、お礼として「星と月の杖」をくれるのだ。この杖を装備することによって、マリーは戦闘中に「ひっさつ」コマンドが使えるようになる。マリーの必殺技は、冒険先での戦闘をグッとラクにしてくれるはずだ。

また、このイベントの後日談として、武器屋に行ってオヤジに話しかけると面白い小イベントが起こる。そして、この日から武器屋は「臨時休業中」になり、10日間入ることができなくなってしまうのだ。



▶武器屋に誰もいないときに、ひそかに唯一の悩みを打ち明けてくるぞ。



▲育毛剤の名前は「竹林」。ちなみに「バンブスロア」とはドイツ語で「竹」を意味する言葉だ。



▼武器屋のオヤジからのお礼の品は、マリー専用の強力な杖。スケジュールで装備するのを忘れずに。

発生条件 武器屋のオヤジと1回以上会話したことがあり、名声値が200以上あるとき、冒険者が1人もいない場合に武器屋のオヤジと話すと必ず発生する。

妖精さん関連イベント

新たなる出会い

妖精ボックスが工房に現れ、妖精の腕輪をくれるイベント。これ以降、目的地に妖精の森が追加され、お手伝い妖精さんを雇えるようになる。



◀これで妖精の森に行くことができるのだ。



◀所持金と相談して妖精さんを雇おう。

発生条件 レベル3以上のアイテム作成後、10日以上経過する。

森の恵み

妖精パテットがアイテムの訪問販売に訪れるイベント。手に入りにくいアイテムを売ってくれるので、この機会を逃さないようにしたいものだ。特に、シャリオミルクはこの訪問販売でしか手に入らないので、まとめて買っておいて損はないぞ。

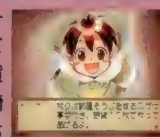
発生条件 「新たなる出会い」発生から30日後の毎偶数月6～9日。



◀売ってくれるアイテムはこの3種類しかないけれど、どれも大量に買っておくことをオススメするぞ。

Enduring renewal（エンデュアリング リニューアル）

妖精ピッケがマリーの工房を掃除しに来てくれるイベント。銀貨10枚で見違えるほど綺麗にしてくれるぞ。ちなみに、すでに綺麗になっている状態だと発生しない。



◀10日もたてばまた汚れるけど。

発生条件 「森の恵み」発生から30日後の毎奇数月6～9日。

こんなにキレイに!!



◀タンスの中まで綺麗にしてくれる。

喋らないようにしたところもあるんです

――ボツになったイベントってあるんですか？

一同：たくさんあります！（笑）。

吉池：時間がなくて入れられなかったものや、どうしようもないイベントもあったし（笑）。

樋口：あと、システム的にムリだったというイベントもありましたからね。

――例えばどんなものがあったんですか？

吉池：各キャラのストーリーみたいなものがいくつかあったんです。あと「その頃こちらでは……」というちょっと表現しにくいものや、恋愛物っぽいイベントもあったんですよ。

阿知波：僕が考えたのが「最後のゾウガメ」って題名のイベントでした。ゾウガメの甲羅を採らなきゃならないんだけど、絶滅しかけてるのでどうしようって内容だったんですよ。でも結局、スケールが大きくなっちゃってボツになったんです。

――エンディングは全部でいくつあるんですか？

吉池：6種類です。エンディング番号でいうと、5がノーマルで6がバッドエンドになっていて、これは簡単に見られると思います。4から上の番号のエンディングは特殊な条件になっているので、見るのはすこし難しいかもしれませんね。

阿知波：でもエンディングの条件そのものは、プレイすればなんとなくわかるようになってますよ。

――サウンドについてお伺いしますが、企画段階から曲のイメージはあったんですか？

山西：いや全然（笑）。でも、イメージに合わないと思った曲は出来かけの時点でボツにしてました。

阿知波：画面から出てきそうな感じの音を再現して、絵のイメージを膨らませたという感じですね。キャラごとのテーマ曲も絵を見ながら作りました。

山西：結構、鼻歌で作った曲が多いんですよ。シアの曲はすぐ作れましたね（笑）。

――ここまで喋るRPGは他にないと思うのですが、最初から全部喋らせようとしてたんですか？



吉池：一応、最初に"喋らせたい"という話があったんです。でも私は中途半端がイヤなものですから、喋らせるんだったら全部喋らせようと。



樋口：どんな行動でも喋るようにしたんですよ。音声データ量はそんなに多くないんですけど、使い方を工夫しましたね。喋らないようにしたところもあるくらいで、当初はもっと喋ってたんです。

阿知波：声優さんが喋ってるというのではなく、あくまでそれぞれのキャラに声がついているという考え方なんですよ。この世界をもっと身近に感じてもらうために、酔っぱらいオヤジまで喋るようにした結果、ここまで喋るようになったんです。

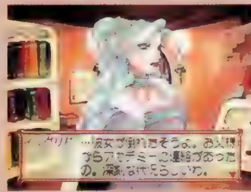
吉池：個人的には、音声がまったくないものと少しだけ入っているものとを比べたときに、前者の方を良いと感じるんですよ。だから、少しだけ喋って逆効果になる恐れがあるんなら、とことん喋った方が良いんじゃないかなって思ったんです。

友情は何よりも固く シアの病気を治してあげよう！

生まれつき身体が弱いシアがついに病気になってしまう、中盤最大のイベント。病気になると完治するまでゲーム中にシアが登場しなくなる。さらに、シアが誘ってくる行事的なイベントも発生しなくなってしまうので、早くシアの病気を治してあげるよう努力しよう。



▲特定日に発生するイベントは、シアが誘いに来てくれないと見られない。シアの存在の必要性を強く感じる。



◀病状が悪化していたことをここで初めて聞かされる。



◀ここでシアの口から「エリキシル剤」の存在を聞く。シアの家でも買えないほど高価な薬らしい。



◀このとき初登場のシアの家。街では有数のお金持ちの一人娘だということを、改めて感じさせられるイベントでもある。

前兆1

マリーがアカデミーに行くと、入口でふらついているシアとぶつかってしまう、という具合の悪そうなシアを初めて見る小イベントだ。条件さえ揃っていれば必ず起きるのだが、この時点ではまだ何もしてあげられない。



◀本当に顔色の悪そうなシア。大丈夫なんだろうか？

発生条件

3年目5月13日以降で、名声値が400以上あること。

前兆2

シアが一緒にショッピングに行こうと誘ってくるが、準備を整えて待っていても一向にシアが待ち合わせに来ない、という内容。結局シアが現れることはなく、これ以降SDキャラのシアは完治するまで登場しない。



◀いつまで待ってもシアは待ち合わせに現れない。

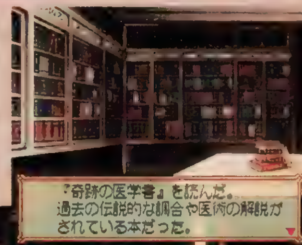
発生条件

「前兆1」発生から10日以上経過後、工房にいること。

2つの前兆イベントが発生した後、「病気が悪化してシアが倒れた」ということを知らせにイングリド先生が工房を訪れる。すぐにシアの家に見舞いに行くことになるが、そこでシアの口から出た言葉はとてもショッキングなもの。しかし同時に、どんなケガや病気も治してしまうと言われている高価な薬「エリキシル剤」なら、もしかしたら治るかもしれないということも聞くのだ。

この時点で、秘密の図書館に出入りできるようであれば、そこで参考書「奇跡の医学書」を発見することができる。そして、材料さえ揃えられれば作ることが可能になるのだ。街の中の目的地選択ウインドウに「シアの家」が追加されるが、「エリキシル剤」を持っていないと、誰も出てこないぞ。

シアに「エリキシル剤」を飲ませても、すぐには効果が出ないのでしばらく待ってみよう。10日以上経過した後でマリーが工房にいるときに、薬の効果のほどが明らかになるだろう。



▶秘密の図書館で「エリキシル剤」の作り方が載っている本を発見。買えないなら作ればいいのだ。



◀うまく薬が作れれば、こうしてシアが報告に来てくれるぞ。そして、お礼にと「精霊の涙」をくれるのだ。

発生条件

「前兆2」発生から3日以上経過していて、なおかつ30日以内であるとき、マリーが工房にいる（作成したり休んだりしていない）こと。

阿知波：このゲームは、お話が一本道で必ずここでイベントが起こるっていう作りではないんですよね。だから、まんべんなく喋るようにしようと細かい調整をしたんですよ。「うに」とかもね(笑)。

──「うにーっ！」はイイですよね(笑)。

阿知波：皆さん「うに」をお気に召してくれて(笑)。

山西：「うに」を一番気に入ってくれたのは、マルローネ役の池澤春菜さんですね。収録中「うにー、うにーっ」って絶叫してましたから(笑)。

──すべてがご苦労だとは思いますが、特に苦労したところをお1人ずつ聞かせて下さい。



▲戦闘で「うに」を使うとマリーが叫ぶ！

吉池：肉体的には、音声の台本を作るときに徹夜したことですね。精神的には、最初に自分の中にあった「新しい企画をやるんだ」っていう勢いが、制作の過程で気弱になって「自分は本当に正しいんだろうか」になっていたのがつらかったです。

樋口：僕はマスターアップの期日に迫られたってところがつらかったですかね(笑)。CDアクセスのレスポンスを良くするために頑張って、自分の首を絞めたっていう状態です。だから、レスポンスが良いとかロードが速いとか言ってもらえると、本当に嬉しいですね。

山西：私が実際やった仕事は音楽なんですけど、つらかったというところはほとんどないんです。でも、忙しい時期にまったく別のタイトルの調整をしなければいけない状況がつらかったですね。自分の分身がほしいって切実に思いましたね(笑)。

阿知波：私は今回、音楽と音声データのコンバートの方もしたんですよ。BGMに声優さんの声が乗って、さらクリック音も入るわけじゃないですか。どれも綺麗に聞こえるようにバランスをとるのに苦労しました。でも、気付いたらコンフィグに音の設定機能が付いてて驚きましたね(笑)。

田尻出帆さん(以下田尻、敬称略)：私は、アイテムのグラフィックデザインと、それをドット絵にすることがメインの仕事だったんですが、ドット絵を描くということが初めてだったのでかなり試行錯誤しました。あと、図鑑の説明文からイメージしてデザインしたんですけど、似たようなアイテムがありますよね。それはちょっとずつデザインを変えていったんですけど、どう変えるかってところがちょっと難しかったです。

開発者が教える攻略のコツ　オススメの冒険者

戦闘で序盤に強いのは、ミューかハレッシュですね。でもハレッシュは後半伸び悩むタイプかも……。装備を変えればルーウェンも強いと思います。レベル25を越えた必殺技は役に立ちますし。でも後半から終盤にかけては、ぜひナタリエをオススメしたいと思います。レベル25を越えると4回攻撃するようになって猛烈に強いですよ。



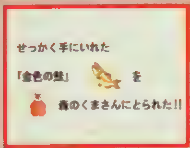
◀オールマイティに使えるミューは序盤から育てるべし！

▶ナタリエは中盤からの登場になるが、それを補ってあまりあるほど使える。

ミニゲーム攻略法



探せ!金の鮭ゲーム



盗られた「金の鮭」は、画面の左右6カ所にある宝箱のどこかに隠されている。クマと接触しないように宝箱を開けて「金の鮭」を見つけ出すのだ。タイムリミットは3分で、クマと接触すると最初からやり直しだ。クマはしばらくすると冬眠してしまうので、寝ている隙が大チャンス。ただし、画面の外周を走り回っている小熊が寝ているクマを起こしにやってくるので注意しよう。ちなみに、どんな順番で宝箱を開けても最初の3つは「はずれ」になるぞ。

発生条件 ストルデルの滝で「金の鮭」を見つけた後、帰り道に発生する。街に戻ろうとすると、突然始まるぞ。

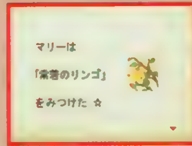
ガスト社内記録 30秒

★クリアのコツ★

最初は中央付近でうろうろし、クマが寝たらすかさず開けに行こう。特に「ZZZ…」といびきをかいている間が安全だ。いびきがないときは起きる合図なので注意。もちろん小熊にも十分気を付けること。



目指せ!リンゴゲーム



画面左端からスタートし、◎ボタン連打でマリーを走らせて、右側にあるリンゴの木を目指すのだ。途中、転がってくる障害物を▢ボタンを押してジャンプでかわしていかなければならない。木に近づくほど風が強くなり、障害物も猛烈な速度で飛んでくるぞ。タイムリミットは3分で、リンゴは3個まで取ることができる。また、連射パッドを使うと面白い現象が起き、反則ができないようになっているぞ。



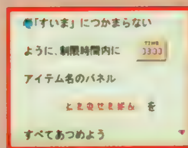
◀◎ボタンと▢ボタンは両手で分業するといい。あとはジャンプするタイミングしだいだ。ボタン連打は本当に疲れるけどね。

発生条件 メディアの森で「常若のリンゴ」を手に入れたとき発生する。9月～3月の間が「常若のリンゴ」を見つけやすい時期だ。

★クリアのコツ★

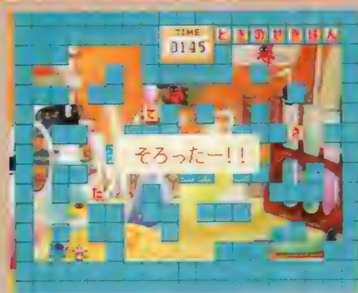
画面中央付近が一番風が強く、障害物の飛んでくる速さも最速で危険。障害物が見えたらすぐジャンプするような感覚でかわしていこう。このゾーンさえ突破すれば、障害物が飛んでこなくなるぞ。

集めろ!ときのせきばん睡魔ゲーム



画面内の迷路に点在している「ときのせきばん」の7枚のパネルを集めると、無事にアイテムが完成する。回収する順番は関係ないので、タイムリミット3分以内にすばやく集めよう。迷路内を徘徊している睡魔に触れてしまったり、間違ったパネルを回収してしまうとお手つきとなり、最初からやり直しになってしまうぞ。

ガスト社内記録 19秒



◀集める順番はまったく関係ないので、手近なところや睡魔がいないところからパネルを揃えていこう。

発生条件 「時の石版」を初めて作成したとき発生する。それ以降は、作成するたびごとに一定確率で発生するようになる。

★クリアのコツ★

赤い睡魔は高速移動し、黄色い睡魔はマリーを追いかけるという特長がある。これらの動きに注意して捕まらないように動こう。7枚のパネルのうち、画面左下の「せ」は最後に回収するのがいいぞ。

タイトルにもいろいろこだわってますよ

――では、こだわった点や見てほしいところは？

吉池：とにかくすべて喋るっていうことですね。あとは直接的な表現を極力避けたことです。「こういうことが起こっているんじゃないのかな」と肌で感じて想像してもらいたいと思っていたものですから、そういう雰囲気にこだわってみました。

樋口：私はさっきも言ったレスポンスのことですね。快適に遊べるように頑張ったので。あとはレベル25を越えたクライスの必殺技です。必殺技関係のプログラムで一番苦労したのはクライスだったんですよ。見た目が派手なだけですけど(笑)。


▲ハデなだけでなく攻撃力もかなりなものだ

山西：「育成ＳＬＧでは？」とか言われるんですけど、それはもう作っている段階から重々承知してたんです。ただ、実際にプレイすればＲＰＧだと思えるでしょう。今までのガストのイメージを残しつつも、売れ線のものになったかなと思っています。

阿知波：マリーはダメな女の子なんですけど、そういったダメさ加減を実感していただければ「これはＲＰＧ」という自信があります。日常生活の中で目の前にあることを経験していく、という感覚を感じてもらえるとありがたいです。


▲これが業界初の傾いたタイトルだ(笑)

田尻：背景の絵は桜瀬さんが描いた絵を取り込んで、陰をつけたり遠近をつける処理を施したりして加工してるんですよ。原画はたぶん攻略本とかで見られると思うので、ゲームの中でしか見られない背景を見てほしいと思います。あと、初めシリアスに始まって最後にガタンと看板が傾くオープニングも、演出とかいろいろこだわってるんですよ。タイトルロゴも私が考えてデザインしたんです。最後に傾くところで、マリーのドジなところをちょっと表現してみたんです。

吉池：業界初の傾いたタイトルです(笑)。

山西：『マリーのアトリエ』っていうタイトルにもこだわってますよ。今は「の」が入ってますけれども、原案のときには『アトリエ　マリー』だったんです。他にもいろいろ意見が出たんですけれども、ほんわかしたイメージにしたくて、現在のサブタイトルをつけたものになったんですよ。

――どんなタイトル案があったんですか？

阿知波：『エレメンタル・マリー』とか……。

山西：かっちょ悪～！(爆笑)。

吉池：「魔女っ子」シリーズを考えたりもしましたけど、すぐボツりました(笑)。

山西：あとは根本的には工房が中心になるゲームですから、一旦『マリーの工房』というタイトルに決まりかけたんですよ。でもちょっと堅い感じがするので、それに変わる単語として「アトリエ」が合うんじゃないかということで決まったんです。

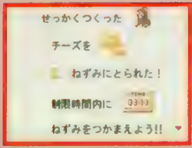
――気の早い話ですが、続編の話は？

山西：それはお客様の反応によってということになりますからね。作る側としては、それに見合ったアイデアとかが出れば考えたいですけどね。

樋口：それに今終わったばかりですから……(笑)。

吉池：お客様に求められてないのに作ってもねぇ。やはりユーザーの方から「ぜひ作ってほしい」と期待されるんだったら「また作ってみたいな」という話になりますけど、そうならない可能性も０

捕まえろ!ネズミゲーム



近づくと逃げていくネズミを、迷路に点在している障害物を使って追い込んで捕まえるのだ。障害物は押すことで動かせる。タイムリミット3分のうち、1分以内に捕まえるとボーナスとしてシャリオチーズが1つもらえる。逆に1分を過ぎると作成したチーズがどんどん減り、さらに時間内に捕まえられないと全部食べられてしまうのだ。

ガスト社内記録 7秒



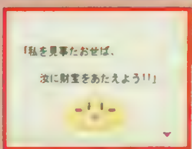
◀一定距離を保ちながら逃げていく憎たらしいネズミ。四隅に追いつめてから、逃げられないようにアイテムを押しつけよう。

発生条件 「シャリオチーズ」を初めて作成したとき発生。作成するたびに一定確率で起きるが「ねずみとり」でその確率を下げられる。

★クリアのコツ★

ネズミは画面の四隅に行きたがる癖がある。隅に行ったら近場にある障害物ですばやく進路を塞いで袋小路を作ろう。その後、障害物を押して徹底的に隅に追い込めば、ネズミはもう逃げられないぞ。

ぷにぷにハンマー大作戦



画面上部から降ってくる各色のぷにぷにをハンマーで叩いて消していこう。水色は1回、緑は2回、ピンクは3回叩くと消せる。爆弾は一定時間がたつと爆発するので、爆弾から2ブロックは離れておくこと。上から降ってくるぷにぷにや爆弾につぶされたり爆風に触れたりするとミス。3分たつか、3回ミスをするとゲーム終了だ。

ガスト社内記録 2980点



◀このポイントで敵と遭遇したとき、一定確率で金ぷにが出現するぞ。



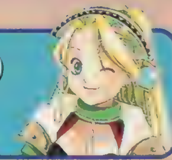
▶金ぷにには画面中央に降ってくるので、常に真ん中を空けておくようにしよう。

発生条件 外マップ移動中、ストルデルの滝の2つ前のポイントにきたとき、金色のぷにぷにに遭遇すると一定確率で発生する。

★クリアのコツ★

すぐに逃げられるよう常にマリーの左右2ブロック程度は逃げ場を確保しておくこと。残り30秒になると画面中央に特大の金ぷにが降ってくるので、警告音が鳴ったらすばやく画面隅に待避しよう。

クリアした後のお楽しみ♡



エンディングを迎えるとそのプレイの記録がメモリーカードにセーブされ、タイトル画面から「おまけ」が選べるようになるぞ。複数のメモリーカードを使用してる人は、メインとなる1枚を作ってエンディング前に差し替えるようにしよう。

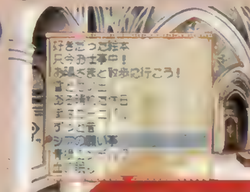


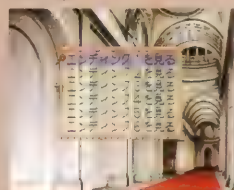
美術館

仲良くなった冒険者と話したことのあるサブキャラのCGとデータが見られる。◎ボタンで服装やポーズが変わり、◻ボタンで表情が変わるぞ。

音楽館

ゲーム中に流れる全56曲のBGMを聴くことができる。これは1度エンディングを迎えれば、すべて選ぶことができるぞ。



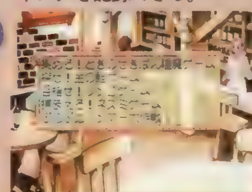


中央劇場

迎えたことのあるエンディングを鑑賞することができるモードだ。上で触れたように、専用カードを作れば全エンディングを記録できる。

遊技場

本編プレイ中に発生したことのあるミニゲームが心ゆくまで遊べる。本編中でもそうだが、スタートボタンでギブアップすることもできるぞ。



ではないわけですよね。そういうことを考えると、やっぱり今はまだ終わったばかりですから……すみません(笑)。でも、続編になるかどうかはわかりませんが、こういう雰囲気や路線は何らかの形で継承していきたいとは思っています。

――最後に、読者へのメッセージをお願いします。



吉池:以前ある人に「自分でお金を出して買いたくなるようなソフトを作れ」って言われたことがあるんですよ。そして今回、そうなるようにみんなで頑張ってやってきました。それと、しんみりしてたら面白いものは作れないから、楽しく作ろうと思いました。それで結果的に、かなり理想に近いものができました。皆さん、借りてでもいいですからぜひ1度プレイしてくださいね。

樋口:所持金のMAXは5桁なんですけど、カウンターストップは可能なんですよ。だから、1回終わった後にやってみたい人は挑戦してみて下さい。やっても特典はないですけどね(笑)。あと、今回の主人公は錬金術士ですけど、もっと他に「こんな商売のゲームがしたい」という要望がありましたら、ハガキをいただければと思います。

山西:とにかく1人でも多くの人に触ってもらって、意見を送ってもらいたいと思います。もう文句でも何でもいいですから、皆さんの意見をお待ちしています!

要望がありましたらガストにハガキを!



開発者が教える攻略のコツ　アイテム図鑑を埋めるには

季節によって採れる材料が違うので、とりあえず目的地には夏と冬と両方行かなきゃならないですね。新しいアイテムが作れるかどうかっていうのは結局本なので、本さえ読むことができれば作り方はわかるんですよ。名声とか知識を上げていけば、いずれ読めるようになります。名声が足りなかったら、あのやたら高い伝説の杖を買うとかね……(笑)。

▶季節によってもそうだが、物によっては見つけにくい材料もあるのだ。





◀15000もする高価な伝説の杖。武器としてはあまり役に立たないけど、名声は200も上がるぞ。

マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～

エーベルージュ

ゲーム後半の高等部で起こるイベントを女の子別に大紹介。迫り来る破滅や数々の秘密がついに明らかに!!

ジャンル	恋愛SLG	価格	¥6,800(2枚組)
メーカー	タカラ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月30日(発売中)		

PS,I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略では、やっとノイシュの正体（?）を載せることができました。いままで言いたくても、これだけは言えなかったので、やっと胸のつかえがとれたカンジです。でもノイシュには、まだまだゲームには現れなかった秘密が隠されていたりします。メッセージの裏を読みとり、よく考えてみると、おぼろげながらわかるかも。できれば男女両方のバージョンでプレイしてみてください。きっとまだ発見があるハズです。がんばって秘密を解き明かし、ワーランドを救ってみてください。（幸）

恋も魔法も高等部からが本番だ!!

2年間の初等部とデモのみの中等部が過ぎると、いよいよゲームの後半、高等部が始まる。初等部で一緒に魔法を学んだ少女たちの、ちょっぴり大人になった姿に胸は高鳴りっぱなし。彼女たちに加えて、新たに4人の女の子も編入してきて、学園生活はますます充実していくぞ。高等部では休日のお出かけイベントやデートなど、恋愛の要素も初等部と比べていちだんとパワーアップしている。恋も魔法もこれからが本番。学園生活最後の期間を、思い切り満喫しちゃおう!!



▲休日のお出かけもデートらしくなってくる。夏には刺激的な水着姿を見せてくれる女の子もおり、ますます二人でのお出かけが楽しくなった。

▼イベントも魔法に関するものがかなり多くなっている。イベントをうまく成功させて女の子に好かれるために、魔法能力をしっかり鍛えよう。



●高等部初登場の4人の女の子をチェック!

フォルラーツ



魔法よりも科学に興味があり、疑問があるとどんなことでも実験しようとする変わった女の子。本人は冷静沈着なつもりでいるが、実際は結構おっちょこちょいなところがあり、いつも実験に失敗してはひとりで大騒ぎしている。実は、密かに背が低いことを気にしているようで、失われた科学の力で背を伸ばそうとしているとか？

ミュラー



編入早々、それまで学園の首席をキープしていたスタンベルクを抜き、いきなり全教科満点を取ってしまったほどの才女。しかし全然気取ったところがない、動物好きで心優しい女の子だ。しかし彼女にも欠点がある。実は、魔法だけは大の苦手なのだ。だから、がんばって魔法を修行すれば、彼女から尊敬のまなざしを受けるかも。

マリエン



学園1セクシーな女の子で、みんなのマドンナ的存在。明るく人なつっこい性格で、誕生日には、大勢の男の子からたくさんのプレゼントをもらうほどの人気者だ。見かけによらず行動的で、新たに水泳部を自分で設立してしまうほど。もっとも、もっぱら自分の水着姿をみんなに見てもらうのが目的のようなのだが……。

ヘレン



王立芸術院講師を両親に持ち、自らも創作活動にいそしむ未来の芸術家。芸術に囲まれた環境で育ったせいか、感受性豊かで、騒々しいことやがさつな人は嫌いなようだ。昼間は取っつきにくいが、星が見え始めると気分が良くなるという気分屋でもある。日が暮れると、よく一人でバルコニーから夜空を眺めている。

●自分の能力に適したクラブに入ろう!

高等部に入り、そろそろ主人公の能力値に偏りが出てきているかもしれない。極端に低い能力値があった場合は、それを補うクラブに入ることをオススメする。1日単位で実行できるクラブ活動は、能力値の補正にピッタリなのだ。

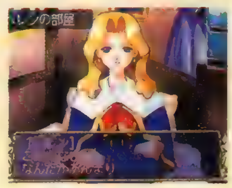


◀部活動は女の子の好感度もアップするのだ。

文芸	文系知識と感性が上がり、技能が下がりやすい。歴史部と変動するパラメータはまったく同じ。フェルデンが所属。	歴史	文系知識と感性が上がり、技能が下がる。ノイシュが所属。文芸部との選択はノイシュとフェルデンの好きな方で決めていい。
科学	理系知識が上がり、感性が下がる。文化系クラブの中では疲れやすいほうだ。フォルラーツが所属。	生物	感性が上がりやすいほか、創造魔力がちょっとだけ上がり、技能が下がる。ミュラーが所属している。
演劇	文系知識のほか、感性が非常に上がりやすい反面、理系知識と技能が下がってしまう。エルツが所属している。	美術	感性がグンと上がるほか、創造魔力も上がる。しかし技能が大幅に下がってしまう。ヘレンが所属している。
音楽	文系知識のほか、感性がとても上がりやすい。ただし理系知識が着実に下がるほか、技能も下がる。カステルが所属。	魔法	武術魔力、体力、技能が上がるが、創造魔力が下がる。初等部・高等部ともに前半に入ると良い。リンデルが所属。
テレス	体力と技能が上がりやすいが、文系、理系知識ともに着実に下がってゆく。カステルが音楽クラブと掛け持ちで所属。	リッカー	体力と技能が大幅に上昇するが、文系・理系知識と感性のほか、治癒魔力まで下がってしまう。ネルトが所属。
バーケット	体力と技能が上昇、文・理系知識、感性、治癒魔力が下がる。リッカー部とパラメータの上下は同じ。コーが所属。	武術	体力と技能の上昇幅がずば抜けて高い。反面、武術魔力のほか、状態と治癒魔力は急降下。スタンベルクが所属。
陸上	体力と技能が大幅に上がる反面、状態以外下がるものがないお得なクラブ。エルツが演劇部と掛け持ちで所属。	水泳	体力と技能が大きく上がるが、文系・理系知識のほか、感性と治癒魔力まで下がってしまう。マリエンが所属。

●女の子の好きなデート場所って…?

休日には女の子を誘って一緒にお出かけできるが、それぞれの女の子にはお気に入りのスポットがある。喜ばれる場所に連れていって着実に好感度を上げよう。動物園や水族館などがお気に入りの女の子は、無料開放日には忘れずに誘っておきたい。



◀女の子の好感度が高くないとデートにも誘えない。



◀女の子のお気に入りの場所に誘うことができたら、好感度もグッとアップする。



◀次はほかの人と来たいと言われたら好感度が低い証拠だ。

オススメデートスポット

モリッツ	街の大通り ペンラートの雑貨喫茶	リンデル	海
カステル	ミュゼアムの洋服店 ペンラートの雑貨喫茶	フォルラーツ	動物園
フェルデン	街の図書館 湖	ミュラー	動物園 水族館
コー	動物園 森	マリエン	ミュゼアムの洋服店、海、 ペンラートの雑貨喫茶
エルツ	美術館 海	ヘレン	ヘルムスの花屋 美術館
		ノイシュ	ヘルムスの花屋 街の図書館

高等部 好きなキャラのイベントをチェック!! イベントガイド

高等部の学園生活で起こるイベントを、女の子別に大公開。これでお気に入りの女の子のすべてのイベントを逃すことなく見ることができるはずだ。

モリッツ

うわさ話好きは相変わらず





◀にぎやかな所が大好きなモリッツは街の大通りや喫茶店でのデートがオススメ。



▶世界を救った伝説の勇者についての話をモリッツが話してくれる。

クラブに所属しておらず、特に好きな花もないモリッツ。彼女と仲良くなるためには、プレゼントよりも部屋でおしゃべりしたり一緒に街の大通りに出かけるほうが効率がよいのだ。また、彼女自身はクラブに所属していないが、リッカーの試合を見ることが趣味なので、彼女狙いならリッカー部に入ると良い。

年	発生する日	内容	補足
1	1/20→1/23	巨木の秘密	ノートは返してあげること
2	4/17→4/21	校舎裏でのぞき	結局は自習させられる
3	5/7	巨木と勇者	モリッツの部屋以外で
3	11/10	日なたぼっこ	好感度が高いと発生

カステル

高飛車なところも急成長!?





◀恋愛話好きなビュルツから記憶力をアップする薬をもらうため、恋人のふりをすることに。腕を組んでいけば好感度アップ。

カステルは音楽部とテレス部の2つのクラブに所属いる。月に一度休日に練習試合があるが彼女と仲良くなりたいなら好感度の上昇率が高いテレス部に入るといい。また、休日はデートに誘うのも良いが、できれば前日までに赤いバラを買っておいてプレゼントしたほうが喜ばれるのだ。

年	発生する日	内容	補足
1	7/16→7/20	キスしたことある?	一生懸命勉強しても……
1	2/15	声が……	治癒魔法で治そう
1	2/27	国王誕生日	成功させれば創造魔力上昇
2	6/17→6/23	記憶力アップの薬	別の娘狙いは腕を組まない
3	4/23→4/26	季節祭	惚れ薬が効果あり
3	7/16→7/20	海でクラゲに……	治癒魔法を上げておこう
3	1/12	結婚	カステル狙いなら正直に

フェルデン

ますますエレガントに



物静かで読書が好きなフェルデンには、やはり本に関係したイベントが多い。オススメのデートスポットの図書館は普段は誘えない場所なので、同じ文芸部に入ってクラブ活動をしたり、普通の花束をプレゼントして好感度をアップさせたほうがよい。



▲休日に服を買いたいので一緒に来て欲しいと誘われる。ほんの少し彼女の意外な部分がかいま見えるイベント。



◀初等部でもあった、彼女の家に伝わる金色の魚のイベント。1年目から3年目まで毎年1回起こる。恋愛関係をお願いしたり、あまり欲張ったりしないこと。

年	発生する日	内容	補足
1	8/27→8/28	金色の魚1	覚えていれば良い
2	5/1→5/10	スカートを買いに	フレア→ミニと選ぶ
2	11/12	図書室の秘密	文芸部以外だと発生
2	1/30	金色の魚2	金色の魚は独身だから……
2	3/13	神話の本に巨木が?	創造魔法で修復すること
3	9/17	金色の魚3	ゆっくり見られればベスト

コー

背の低さは相変わらず!?



元気いっぱいのコーと仲良くするには、彼女の部屋に通い続けること。たまに一緒にバーケットの練習をすることができて、好感度と技能の両方がアップするのだ。だが、そうすると花束を渡すことはできなくなる。彼女にはプレゼントで好感度を高めようとあまり思わないほうがいいだろう。デートに誘うのだったらもっとも効果的なのが森。次に動物園がオススメだ。



▲高等部3年間にわたって起こるコーの代表的なイベント。世界に起こっている異変とも結びつく重要なイベント。

年	発生する日	内容	補足
1	7/24→7/25	探検に行こう	怒らせてみても面白い
1	7/29	七色の花1	花は持ち帰ること
1	8/1→8/2	七色の花2	ノイシュと出かけること
1	10/21	ビュルツの店へ	値段の話は避ける
1	2/6	魔法の練習	武術魔法が効果大
2	6/27	窓ガラスを……	創造魔法で直そう
2	8/21→8/25	動物園でデート	好感度が高いと発生
2	10/23→10/27	七色の花3	武術魔力が低ければ雨宿り
3	6/11→6/12	ペンギンが大変!	武術魔法で解決しよう
3	8/20→8/24	海へ行こう	サングラスを貸しておくこと
3	10/18→10/20	七色の花の実	一緒に食べること

トリフェルズの謎に迫る ノイシュって男の子?女の子?



どう見ても女の子にしか見えない主人公のルームメイト、ノイシュ。実は彼には、本人も知らなかった秘密が隠されているのだ。ノイシュは〝アンヘル〟という種族の純粋な末裔であり、この種族は12歳頃まで性別が確定しないのだ。うわさによると男らしい人のそばにいると女に、逆だと男になるとか……? また、ノイシュはオープニングに登場する伝説の女神〝エーベ〟に酷似している。まだ隠された秘密がありそうなのだが……。



▲女の子になったときのノイシュ。子どものときもかわいかったが、こちらはさらに美しく成長している。

▼たくましい男の子に成長したノイシュ。これまた美男に成長して、女の子が放っておかない感じ。恋のライバルになりそうだ。







◀陸上部のエルツは、足に怪我をすることが多いようだ。治癒魔力が低ければ、二人でモーゼルの店で薬をもらうこと



▶みんなで海に出かけるが、そこでエルツはへそを曲げてしまう。追いかけて話を聞こう。

エルツはカステルと同じく、陸上と演劇の2つのクラブを掛け持ちしている。エルツだけを狙うのなら、一緒に陸上部に入るといい。部屋に遊びに行くときは、赤いバラを持っていこう。難しい性格でこちらもついムッとしてしまうことが多いが、彼女の言葉の裏に隠された気持ちをきちんと理解してあげよう。

年	発生する日	内容	補足
1	11/9	足の怪我	できれば治癒魔法で
1	11/10	モーゼルの店へ	一緒に帰ってみると……
1	12/14	温暖化1	徐々に気候の変化が迫る
2	7/26→7/27	海へ	「今のまま～」がベスト
3	5/15→5/19	演劇の台本	どんな話が好まれるか
3	11/20	温暖化2	迫り来る破滅が身近に



実家が魔法道場で、自らも魔法の鍛錬を欠かさないリンデル。こちらも魔法の能力を上げておけば、魔法祭などで彼女から好感を持たれることが多いぞ。オススメのデートスポットは、夏だけの期間限定になってしまうが、海が一番。夏の間海でデートを続けるだけで、かなり喜ばれるのだ。それ以外の季節ではマメに赤いバラを持って彼女の部屋へ遊びに行くことをオススメする。



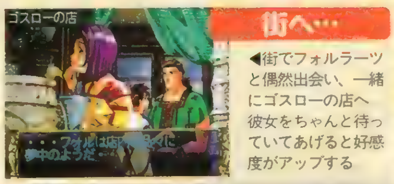
▲些細なことでマリエンとケンカし、水泳で決着をつけることに。でも彼女はカナヅチだったような……？

年	発生する日	内容	補足
1	8/4	水泳対決	どうやって丸く収めるか
1	3/28→3/31	動物園デート	とことん付き合おう
2	4/3→4/4	誕生日	気持ちだけでもOK
2	11/1～11/4	魔法祭アトラクション	最後まで見守ろう
2	11/25	魔法文化の日パレード	はっきりと意志表示
2	12/15	買い物	まず「興味ない」を選択
2	1/8	ホット缶ジュース	武術魔力により展開が変化
2	2/24	治癒魔法の秘訣1	学園長に聞きに行こう
2	2/25	治癒魔法の秘訣2	ヒントを教えてもらおう
2	3/27	治癒魔法の秘訣3	治癒魔法の秘密が…
3	6/24→6/29	水族館でデート	創造魔法がベストの選択





▶外を出歩くことがあまり好きではないフォルラーツだが、海でのデートは喜んでくれる。刺激的な水着が眩しく意外な一面を見せてくれるぞ



◀街でフォルラーツと偶然出会い、一緒にゴスローの店へ 彼女をちゃんと待っていてあげると好感度がアップする

フォルラーツは高等部で初登場するうえに、ほかの女の子に比べてイベントが少ない。好感度を上げるイベントは逃さないようにしよう。科学が大好きで(外見は)理性的に見える彼女だが、オススメのデートスポットはなんと動物園。無料開放日は必ず行こう。それ以外の休日は普通の花束をプレゼントだ。

年	発生する日	内容	補足
1	7/17	出会い	まるでモリッツみたい
3	6/22	街へ	好感度が高いと発生
3	1/14→1/24	季節祭	ビュルツの店の顕微鏡が
3	1/26	季節祭その後	手をつなぐとうわさに





◀魔法祭で、カップル魔法コンテストに出ようと誘われる。ほかに一緒に出たい娘がいても、ここはミュラーと出てあげよう

ミュラーは試験で全教科満点を取ってしまうほどのずば抜けた頭脳の持ち主だが、魔法だけは大の苦手。だから魔法能力を鍛えておけば、きっと彼女から尊敬されるぞ。休日に彼女の部屋へ行くと、たまに一緒に勉強できることがある。このとき能力の低い科目を選択すると、能力値がアップするぞ。

年	発生する日	内容	補足
1	7/18	出会い	うわさの才女と遭遇
1	9/20→9/23	男の子になる薬?	手をつながないと完成
1	11/1→11/4	カップル魔法コンテスト	必ず一緒に出場すること
2	8/4	誕生日	標本や図鑑が
2	12/18	ゴミ拾い	武術魔法を使おう
3	4/29	夜の海へ	2回目のノックに出ること
3	11/26	告白	彼女狙いでなくても正直に



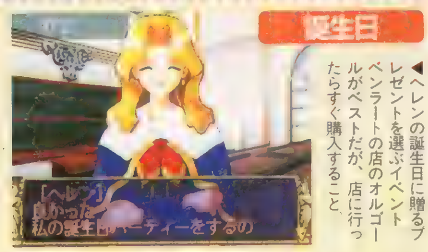


◀春の季節祭で一緒にダンスを踊ろうと誘われる ここはじっくりダンスの輪を観察してから踊れば、ダンスの上手な彼女に合わせて踊れるぞ

学園一の人気者であるマリエン。常に自分に視線が集まっていると機嫌がいいが、実は少々慌て者。視線を意識しすぎてついボロを出してしまったりする。そんな彼女と仲良くなるには、やはりヒロインのように扱ってあげるのがいい。デートは夏は海に、それ以外の季節は洋服屋か喫茶店に誘うと喜ばれる。

年	発生する日	内容	補足
1	7/19or26	出会い	ちょっぴり思わせぶりに
1	9/3→9/4	誕生日1	ネルトに聞くのがよい
2	4/24→4/27	季節祭ダンス	しばらく待ってから
2	6/19→7/17	水泳大会	大会前にじっくり休養を
2	8/14→8/18	デート	海に行くのがよい
2	9/2→9/11	誕生日2	好感度が高ければ食事を
2	9/25	キスの経験は?	素直に答えよう
3	9/4→9/11	誕生日3	ルビーか花束を
3	1/28→1/29	パレードのプリンセス	別の娘に投票しても正直に





◀ヘレンの誕生日に贈るプレゼントを選ぶイベント ベンラートの店のオルゴールがベストだが、店に行ったらすぐ購入すること、

編入組の4人の中では、一番最後に登場するヘレン。美術部に入部しなかった場合は、最初のイベントが非常に重要。創造魔力が低い場合、一緒に絵を直したほうがよい。でないと出会いが最悪のものになってしまうからだ。彼女はデートやプレゼントより、イベントで好感度を上げたほうがいいかも。

年	発生する日	内容	補足
1	10/16	絵が破けた	創造魔力が高ければ……
1	10/23	絵が直る	感性が高ければOK
1	11/5	絵が入選する	2人で直した絵が入選
2	10/16→10/20	誕生日	プレゼントはオルゴールを
2	11/18→11/24	デート	美術館がよい
2	3/5→3/9	終焉	不思議な巨木の絵が……
3	4/18	キス?1	すぐに離れること
3	4/19	キス?2	葉っぱを取ってもらうと?
3	12/15	流れ星	恋愛の願いは全員分が上昇

崩壊する世界を救う希望?



〝アンヘル〟という、雌雄同体種族だったノイシュ。いままで主人公がノイシュに対してとってきた態度によって、高等部で男女どちらのノイシュに会うかが決まるのだ。花が大好きなノイシュと仲良くなるには、やはり花屋に誘ったり、ピンクの花束をプレゼントするのがよい。

二人で古代遺跡を探索



▲歴史クラブに入っているかいないかで展開が変わる。クラブのレポートのため遺跡に出向くが、そこには……。

ノイシュの誕生プレゼント



▲今年もエーベ降誕祭とともにノイシュの誕生日がやってきた。誕生日を当てて、喜ばれるものを贈りたい。

年	発生する日	内容	補足
1	10/2→10/7	遺跡探索	主人公か歴史部だと発生
1	10/7	遺跡探索	主人公が歴史部以外で発生
1	10/13→10/14	再び遺跡へ	「もう少し探す」で本を入手
1	10/17	謎の本 1 & 2	みんなには内緒に
1	10/18	謎の本 3	一人で行ってもらう
1	10/21	ビュルツの店情報	ビュルツの店のことを聞く
1	11/6	謎の本 4	一緒にベンラートの店へ
1	12/22→12/23	ビュルツの店へ	恋人同士のフリを
1	12/18→12/26	誕生日(男)	花、歴史書、図鑑が○
1	12/23→1/13	ビュルツの店へ	※
1	1/24→1/26	冬期季節祭	マリエン・カステルの好感度が高いと発生
2	4/29→5/9	テレス大会	カステルを怒らせないこと
2	7/29	魔法がうまく…(男)	あえて放っておく
2	8/1	謎の本 5	邪魔をしないこと
2	9/5→9/12	謎の本 6	学園長に聞きに行くこと
2	9/28→9/29	ゴスロー訪問	いったん帰ることに
2	9/30→10/2	ゴスロー再訪問	オーレンのことを聞く
2	9/30	武闘大会(男)	ネルトの誘いは断る
2	10/18→10/26	秋期季節祭	結局理由は教えてくれない
3	6/25	謎の本 7	本を読み終える
3	6/26	謎の本 8	6/25に声をかけない場合
3	7/13	オーレン訪問 1	一度は追い返される
3	7/26	夏期季節祭	ハイデルの意外な一面が
3	8/22→8/27	オーレン訪問 2	ゴスローとビュルツに聞く
3	8/31	オーレン再訪問	例の本を持っていく
3	9/1→9/2	絵のモデル	ノイシュのヌード?
3	9/10→9/14	デート	町外れの丘がよい
3	9/19→9/20	女神の絵 1	美術館へ
3	9/21	女神の絵 2	そこに描かれていた風景は
3	10/2	部室にて	オーレン宅訪問の相談
3	10/5	「エーベルージュ」	語られる神話の謎
3	10/16	スタンベルクの邪魔	いい所を邪魔される
3	11/3	女装でコンテスト(男)	ノイシュの女装が?
3	11/22→11/23	不思議な「シールド」	太古の科学の名残り?
3	12/1→12/2	「シールド」の謎	モーゼルに聞きに行く
3	12/25→12/26	誕生日	ネックレスがよい
3	1/30→2/8	不眠症	ノイシュの様子が……
3	2/16→2/22	水没の危機	モーゼルにバーチャルディスクを
3	2/29	未来の行方は	気晴らしに外へ
3	2/29→3/1	巨木システムを修復	学園長に話を

(男)→ノイシュが男になった場合のイベント

※12/22の選択で12/23に店に行かなかった場合発生

告白・そして卒業…

長いようで短かった学園生活も、いよいよ卒業の日を迎える。悔いのないよう、精一杯学園生活を送って来ただろうか？　ここでは女の子の、告白の日程を大公開するぞ。

3年目の3月15日〜20日にある卒業試験のあと、21日〜24日までの試験休みは、学園の生徒たちがそれぞれの胸に秘めた想いを相手に告白する最後のチャンスだ。日程は右の通り。キミの想いは意中の娘のハートに届くだろうか？

卒業休み〜卒業式の日程

日　程	イベント
3月21日	主人公からの告白
3月22日〜24日	女の子からの告白
3月25日	卒業式

主人公からの告白　3/21(日)

卒業試験後の日曜日、ネルトが部屋に訪ねてきて、好きな女の子へ告白するように言ってくる。ここでネルトの言うとおりにすると、告白する相手と場所を選ぶことになる。告白する場所によって好感度が上がるので最後のダメ押しに。

告白場所と最適キャラクター

告白場所	最適キャラ
満月の草原	ヘレン、ミュラー、エルツ
恋人達の森	コー、モリッツ
誓いの滝	カステル、フェルデン
イカロスの丘	マリエン、リンデル
エーベの遺跡	ノイシュ、フォルラーツ

女の子からの告白 3／22〜24(水)

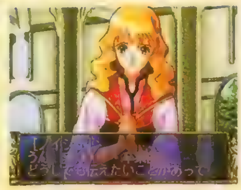
21日に自分から告白をしない場合、22日〜24日にかけて女の子から告白を受けることになる。それぞれの日付の女の子のうち、一番好感度の高い娘が告白してくるぞ。先の日程の娘の告白をＯＫすると、あとの日程の娘は告白をキャンセルしてしまうので注意。

女の子が告白する日

3月22日	モリッツ、カステル、コー、リンデル、エルツ
3月23日	フェルデン、ミュラー、ヘレン、フォルラーツ、マリエン
3月24日	ノイシュ



◀告白場所はゲーム中に町の人から教えてもらえる。これらの場所を聞くことができなかった場合、公園で告白することになる。



◀モリッツにその娘との相性を聞いたとき、「ごちそーさま」と言われればまず大丈夫。あとは最適の場所で告白できれば完璧だ。

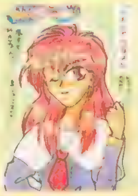
トリフェルズ学園通信　最終回

長い間お付き合いいただいた『トリフェルズ学園通信』も今回で最終回。たくさんのお便りやきれいなイラストを送ってくれた読者のみんな、ホントにホントにありがとう！

今回は最終回記念&読者サマへの感謝のしるしとして、『エーベルージュ』のオリジナルグッズ&声優さんのサイン入り画面写真を大放出だ！　みんな、ハガキを持ってポストへ急げ！



◀神奈川県・吉田美智子さん　フェルデンをここまで崩したのはあなただけ(笑)。



◀岩手県・梓弓さん。〝魔法少女〟リンデル。少し普通のイメージとは違うけどね。



◀愛知県・北原健光さん。コーならどんなごはんでも笑いながら食べてくれそう



◀ポスターと名刺入れは各20名にプレゼント。

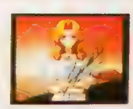
プレゼントの宛先は？

〒101東京都千代田区神田駿河台1－8東京ＹＷＣＡ会館 ㈱メディアワークス電撃ＰＳ「エーベルージュ」係。しめ切りは6月27日。住所、氏名、電話番号を明記して送ってね。









▲今回もまた、ゲームに登場するキャラクターのセリフを担当した、声優さんのサイン入り画面写真を読者にプレゼント。フォルラーツ役の大本真基子さん、マリエン役の浦和めぐみさん、ヘレン役の笠原留美さん、ミュラー役の山崎和佳奈さんの4名だ。絶対欲しい！　という読者はキャラクターと声優さんへの、アツいメッセージを書いたハガキを宛先まで送ってくれ！

メタルエンジェル3

PCエンジンで人気の育成SLGシリーズ最新作を
詳細なデータを交えて徹底解析!!

ジャンル	SLG	価格	¥6,500
メーカー	パック・イン・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月13日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PCエンジンで2作目までが出ていた育成SLGの最新作が、このPS版。1作目と2作目も大きくゲームシステムは変化していたけど、今回の「メタルエンジェル3」は、完全に独自のゲームシステムを構築している。正直、同じなのは世界観くらいのものだろう。また、今回はストーリー性が非常にアップし、熱いスポ魂物語が楽しめるようになっているのだ。攻略には今回の記事を参考にしてもらうとして、興味があったらぜひプレイしてみてほしい。 (平吉)

まずは各キャラの性格を把握しよう!

このゲームで育てることになるのは、3人の女の子。効率よく育成するためには、彼女たちの状態を、常にある程度以上のところに保っておくのが重要なポイントといえる。彼女たちの状態は、コーチであるプレイヤーへの信頼度、及び好感度によって変化するため、プレイヤーは育成スケジュールを組むだけでなく、彼女たちの感情にも気を配る必要があるぞ。右で紹介している表は、彼女たちのプレイヤーに対する感情の状態などで起こってしまうまずい事態。一度女の子に嫌われてしまうとその関係を修復するのがかなり困難なので、各キャラごとに紹介している"練習内容についての意見"の表を参考にゲームを進めていくといいだろう。ちなみに、彼女たちの感情はグラフィックで確認する以外ないので、キャラごとのごきげんパターンを参考にしよう

◆練習をサボる

練習のサボりにはストレスの数値が大きく影響してくる。うまく調整してしっかり練習させよう。

感情	条件	発生率
照れ	特になし	15%
嬉しい	特になし	15%
楽しい	特になし	15%
普通	信頼ふつう以下、ストレス600以上	30%
〃	信頼ふつう以下、ストレス700以上	40%
〃	信頼ふつう以下、ストレス800以上	50%
〃	信頼ふつう以上、ストレス600以上	10%
〃	信頼ふつう以上、ストレス700以上	20%
〃	信頼ふつう以上、ストレス800以上	30%
高飛車系	特になし	15%
悲しい系	特になし	20%
落ち込み	特になし	20%
嫌い	信頼ふつう以下、ストレス599以下	20%
〃	信頼ふつう以下、ストレス600以上	40%
〃	信頼ふつう〜まあまあ、ストレス599以下	5%
〃	信頼ふつう〜まあまあ、ストレス600〜799	20%
〃	信頼ふつう〜まあまあ、ストレス800以上	40%
〃	信頼バッチリ、ストレス600〜799	10%
〃	信頼バッチリ、ストレス800以上	20%

◆スケジュールと別の練習をする

自分勝手にスケジュールを変えられてしまうと、思ったような育成効果が期待できない。信頼度を高めておこう。

感情	条件	発生率
不機嫌	特になし	25%
怒り	特になし	30%
嫌い	信頼ふつう〜まあまあ	10%
〃	信頼ふつう以下	25%

◆練習をマジメにやらない

いい加減に練習していると、育成効果は普段の半分しか得られない。また、この状態が4日間続くと女の子がケガをしてしまい、パラメータが大幅にダウンしてしまう。発見次第、注意してちゃんと練習をさせるようにしよう。

感情	条件	発生率
照れ	ストレス599以下	30%
〃	ストレス600以上	40%
嬉しい	ストレス599以下	15%
〃	ストレス600以上	20%
楽しい	ストレス599以下	15%
〃	ストレス600以上	20%
高飛車系	ストレス599以下	20%
〃	ストレス600以上	25%

AYAKA SAKURAKOJI

桜小路　彩香



チーム内で唯一のフルメタルバトル大会経験者ということもあり、初期状態ではもっともバランスのとれたパラメータを誇っている。どのようにでも育てていくことが可能だが、チーム内のバランスという点から考えても、HPの高さを生かし、前線で戦うキャラとして育てていくのがいいだろう。この場合、柔道、プロレスといった接近戦用の技を覚えさせていくのがいいぞ。また、ある程度他のキャラのフォローもできるように、気功術やダンスの技もあわせて覚えさせればさらにスキはなくなる。

◆"練習内容についての意見"で変化するキャラの感情

感情	誉める	励ます	しかる	挑発
照れ	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
嬉しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
楽しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
やる気	自信▲▲	好意▼	自信▼▼、信頼▲	信頼▲、好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
高飛車	自信▲▲、好意▲	自信▲▲	自信▼▼▼	好意▼
悲しい	自信▲▲、好意▲▲▲	信頼▲▲▲	自信▼	変化なし
落ち込み	自信▲▲▲、好意▲	自信▲▲▲、信頼▲▲	変化なし	自信▲▲▲、信頼▼▼▼
不機嫌	自信▲	変化なし	信頼▲▲▲、ストレス▼▼▼	信頼▲、好意▼
怒り	自信▲、好意▲	変化なし	信頼▲▲▲	信頼▲、好意▼
嫌い	自信▲	信頼▲	信頼▲▲、自信▼	信頼▲▲、好意▼

◆感情によって変化する練習の効果

感情	条件	練習効果
照れ	好意バッチリ、信頼バッチリ	練習効果1.2倍
嬉しい	好意バッチリ	練習効果1.1倍
楽しい	好意ふつう以上、信頼バッチリ	練習効果1.1倍
やる気	好意う〜ん以下、信頼バッチリ、体力がMAXの80%以上	練習効果1.2倍
普通	下記すべての条件に対応していない	通常どおり
高飛車	好意ふつう以上、自信バッチリ	通常どおり
悲しい	好意う〜ん以下、信頼う〜ん以下	通常どおり
落ち込み	自信う〜ん以下	練習効果0.8倍
不機嫌	好意う〜ん以上、信頼う〜ん以下、ストレス600以上	練習効果0.8倍
怒り	好意う〜ん以上、信頼う〜ん以下	通常どおり
嫌い	好意う〜ん以下	通常どおり



▼戦闘時は、彼女を中心に戦略を立てよう

▲どのようにでも育てることができる万能選手だ。

デートでは…

チーム内のお姉さま的立場にあるためか、ブティックなどを好む。だが、これは多少本人もムリしているのか、実は遊園地やケーキ屋といった、いかにも女の子が好きそうな場所へ連れていっても喜んでくれる。お好み焼き屋がかなり好き、というのは少々意外。



◀なぜかお好み焼き屋が大好きなのだ。

彩香のごきげんパターン

照れ | 嬉しい | 楽しい | やる気 | 普通 | 高飛車 | 悲しい | 落ち込み | 不機嫌 | 怒り | 嫌い



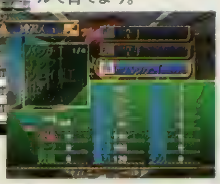
TSUKASA IZUMI 和泉 つかさ



その性格から予測できる通り、つかさは腕力、脚力が高く、器用さが低い。つまり、敵に攻撃がヒットしさえすれば大ダメージを与えることが可能なキャラなのだ。その特性を生かして、チーム内での役割はやはり前衛。練習するのは、命中率が高く、強力な技がそろっているキックボクシングや空手がオススメだ。サポート関係は他のキャラに任せ、彼女は攻撃関係の練習を集中して行い、いち早く強力な技を覚えてもらおう。なお、前線に出て戦うことになるため、ＨＰはしっかり補強しておきたい。



▼一点集中のスケジュールで育てよう。



▲高い腕力と脚力を生かして、直接攻撃要員に。

◆"練習内容についての意見"で変化するキャラの感情

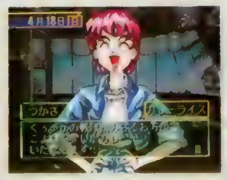
感情	誉める	励ます	しかる	挑発
照れ	自信▲、好意▲	信頼▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼▼、好意▼▼
嬉しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
楽しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	自信▼、好意▼▼
くやしい	変化なし	変化なし	信頼▲▲、自信▼	信頼▲▲、好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信頼▲、好意▲	信頼▲、自信▼	信頼▲、好意▼
日本一	自信▲、好意▲	自信▲、信頼▲	自信▼▼▼	自信▼▼▼、好意▼▼▼
情けない	好意▲	変化なし	自信▲▲▲	好意▼
落ち込み	好意▲	変化なし	自信▲▲	自信▲▲▲
不機嫌	自信▲	変化なし	信頼▲、自信▲	信頼▲▲▲、好意▼▼▼
怒り	好意▼、自信▲	変化なし	信頼▲、自信▲	信頼▲▲▲
嫌い	好意▼、自信▲	変化なし	信頼▲	信頼▲▲▲

◆感情によって変化する練習の効果

感情	条件	練習効果
照れ	好意ハッチリ、信頼ハッチリ	練習効果1.2倍
嬉しい	好意ハッチリ	練習効果1.1倍
楽しい	好意ふつう以上、信頼ハッチリ	練習効果1.1倍
くやしい	好意う～ん以下、信頼ハッチリ、体力がＭＡＸの80%以上	練習効果1.2倍
普通	下記すべての条件に対応していない	通常どおり
日本一	好意ふつう以上、自信ハッチリ	通常どおり
情けない	好意ふつう以上、自信う～ん以下	練習効果0.8倍
落ち込み	好意ふつう以下、自信……	練習効果0.8倍
不機嫌	好意ふつう以下、信頼う～ん以下	通常どおり
怒り	好意う～ん以下、ストレス600以上	通常どおり
嫌い	信頼う～ん以下	通常どおり

デートでは…

やはりその性格から予測できる通り、レストランやおもちゃ屋といった場所がお気に入り。デートのときは、そのあたりに誘ってあげれば喜ばれるぞ。逆に、ケーキ屋やファンシーショップなどの女の子女の子した場所は嫌いなので、覚えておこう。



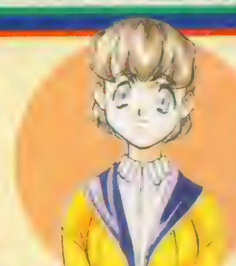
◀レストランやおもちゃ屋が好き。子供…!?

つかさのごきげんパターン

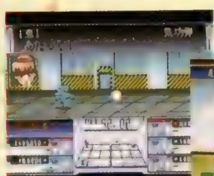
照れ | 嬉しい | 楽しい | くやしい | 普通 | 日本一 | 情けない | 落ち込み | 不機嫌 | 怒り | 嫌い



MEGUMI ??? 恵



優しい性格の恵は、初期状態では、つかさと対照的に腕力や脚力、敏捷性といったパラメータがチーム内で最低値となっている反面、器用さ、精神力、ＳＰはチーム内最高値をマークしている。この特性を生かすのは、やはり後方からの遠距離攻撃だ。遠距離攻撃の多い忍術やダンスを練習のメインに組み込もう。これにより、弱点である敏捷性も補える。なお、恵特有の感情である嫉妬は、恵以外のキャラばかり面倒を見ているとなりやすい。なるべくこまめに会いに行ってあげよう。



▼オススメトレーニングは忍術だ



▲後方からのサポート＆狙撃要員に育て上げよう。

◆"練習内容についての意見"で変化するキャラの感情

感情	誉める	励ます	しかる	挑発
照れ	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲	自信▼▼、信頼▲	自信▼▼
嬉しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲	自信▼▼、信頼▲	好意▼▼
楽しい	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲	自信▼▼、信頼▲	好意▼▼
嫉妬	好意▲、嫉妬解除	信頼▲、嫉妬解除	自信▼▼	好意▼
普通	自信▲▲、好意▲	信頼▲▲、好意▲	自信▼▼、好意▼	信頼▲▲、好意▼▼
保母さん	自信▲▲、好意▲	信頼▲	自信▼▼	自信▼▼、好意▼
悲しい	自信▲▲▲、好意▲	自信▲▲▲、信頼▲	自信▲▲▲、信頼▲	自信▲▲▲、信頼▲
落ち込み	自信▲▲	信頼▲	落ち込み解除	信頼▲、落ち込み解除
不機嫌	自信▲▲	信頼▲	信頼▲、好意▲	好意▲▲
怒り	自信▲▲	変化なし	信頼▲、自信▼	変化なし
嫌い	自信▲▲、好意▲	信頼▲	信頼▲▲▲	信頼▲▲▲

◆感情によって変化する練習の効果

感情	条件	練習効果
照れ	好意ハッチリ、信頼ハッチリ	練習効果1.2倍
嬉しい	好意ハッチリ	練習効果1.1倍
楽しい	好意ふつう以上、信頼ハッチリ	練習効果1.1倍
嫉妬	左の本文参照	練習効果1.2倍
普通	下記すべての条件に対応していない	通常どおり
保母さん	好意ふつう以上、自信ハッチリ	通常どおり
悲しい	自信う～ん以下	練習効果0.8倍
落ち込み	嫉妬の後に強制的になる	練習効果0.8倍
不機嫌	好意う～ん以下	通常どおり
怒り	信頼う～ん以下、ストレス600以上	通常どおり
嫌い	信頼う～ん以下	通常どおり

デートでは…

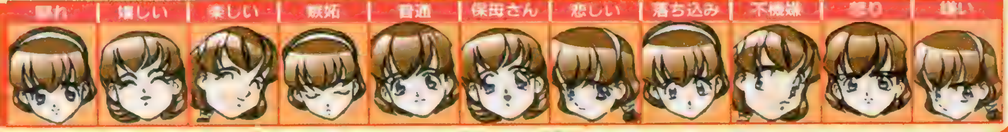
恵はプレイヤーのことが好きなため、デートに誘えば大体どこでも喜んでくれる。中でも、ファンシーショップやケーキ屋などがお気に入り。しかも、この２カ所にカラオケを加えた３つのポイントは、何回続けて行っても文句は言われないのだ。



◀どこでも喜んでくれる。可愛い子だ。

恵のごきげんパターン

照れ | 嬉しい | 楽しい | 嫉妬 | 普通 | 保母さん | 悲しい | 落ち込み | 不機嫌 | 怒り | 嫌い



表の見方:各キャラの信頼、好意、自信を決定する数値には幅があるため、例えばステータス画面で好意が"ふつう"の感情になっていても、表内の条件を満たしていない場合があります。
表の見方２:"練習内容についての意見"の表内、▲＝ちょっとアップ、▲▲＝そこそこアップ、▲▲▲＝かなりアップ、▼＝ちょっとダウン、▼▼そこそこダウン、▼▼▼＝かなりダウン、となっています。

7種類の格闘技別 必殺技修得条件一挙公開!!

戦闘時に使用される技のほとんどは、それぞれのカテゴリーの練習をして身につける以外に覚える方法がない。しかも戦闘中は、プレイヤーは大まかな指示を与える以外何もできない。つまり戦闘を有利に進めるためには、普段の練習をキッチリやっておかなくてはならないわけだ。ここでは、このゲームで使うことのできる全154種類の技の取得条件を一挙に公開する。ここで紹介する条件を満たし、さらにそのカテゴリーの練習をすれば、その技を覚えることができるぞ。思い通りのキャラを育成するために、役立ててほしい。



▶強力な技を覚えれば、戦闘が楽になるぞ。集中的に、同じトレーニングをしよう。



▲練習を見に行ったとき、こんなことを言ってくれたらOK!



▶気合いの入った練習の後、新技を修得してくれるのだ!!

空手

このカテゴリーには、パンチによる近距離攻撃が多数そろっている。それぞれ、命中率がそれなりに高く、なにより攻撃力が高い技が多いのが特徴だ。前線で戦うキャラに、ぜひとも修得させたい。

	技名	空	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	正拳突き	40	100	-	100	-	-	-	-	70	-
P	裏拳	100	240	-	100	-	-	-	-	70	-
P	連鎖正拳突き	360	240	-	320	240	-	-	-	80	-
P	鬼神拳	700	700	-	240	-	300	-	-	110	-
P	二本貫手	160	120	-	100	100	-	-	-	70	ストレス300
P	兜割り	200	120	-	300	-	-	-	-	85	-
P	飛翔突き	300	200	-	-	360	-	-	-	50	-
P	韋駄天突き	400	300	-	200	240	-	-	-	90	-
P	風神拳	440	480	-	-	200	200	-	-	105	-
P	雷神拳	600	500	-	-	-	400	-	-	135	-
P	龍神拳	500	400	-	-	320	-	-	-	104	-
P	金剛阿吽拳	800	500	-	200	200	300	-	-	110	戦術300
P	無双乱舞	900	600	600	300	300	-	-	-	150	-
P	夢想雪月花	999	500	-	200	200	-	300	-	100	戦術300
K	回し蹴り	100	-	240	100	-	-	-	-	70	-
K	流星脚	700	-	700	-	240	300	-	-	130	-
K	飛翔蹴り	300	-	200	-	360	-	-	-	50	-
K	旋風足払い	400	-	300	240	200	-	-	-	75	-
K	電光回し蹴り	600	-	500	100	-	300	-	-	135	-
K	昇龍脚	500	-	400	-	320	-	-	-	120	-
S	気合い	240	-	-	-	-	300	200	-	60	-
S	息吹	560	-	-	-	-	100	300	400	70	-

キックボクシング

このカテゴリーは、キックによる近距離攻撃が多い。1発の攻撃力は低いが、連続攻撃が可能な技もあるぞ。

	技名	キ	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	コークスクリューブロー	100	160	-	100	-	-	-	-	70	-
P	ファイナルラッシュ	700	680	-	320	240	-	-	-	100	-
P	バーニングナックル	400	300	-	240	200	-	-	-	90	-
P	オクトパスショット	600	500	-	200	200	-	-	200	120	-
P	クロスカウンター	500	400	-	320	-	-	-	-	120	-
K	ハイキック	100	-	160	100	-	-	-	-	70	-
K	ローリングソバット	160	-	240	-	100	-	-	-	70	-
K	コンビネーションキック	360	-	240	320	240	-	-	-	80	-
K	メテオキック	700	-	700	-	240	300	-	-	130	-
K	ローキック	40	-	100	-	100	-	-	-	75	-
K	ネリチャギ	240	-	240	300	-	-	-	-	85	-
K	ライトニングキック	400	-	300	200	240	-	-	-	90	-
K	イリュージョンキック	600	-	500	-	400	-	-	-	145	-
K	トルネードキック	440	-	480	-	200	200	-	-	105	-
K	メテオイリュージョン	999	-	800	-	240	300	-	-	200	-
K	サマーソルトキック	500	-	400	-	320	-	-	-	120	-
K	ドラゴンファング	800	-	500	300	300	-	-	-	110	戦術300
K	バミューダデルタ	900	-	500	-	200	300	200	-	135	戦術300
M	ソニックキック	300	-	160	120	340	-	-	-	50	-
M	ソニックナックル	300	160	-	120	340	-	-	-	50	-
S	フットワーク	200	-	160	-	300	-	-	-	60	-
S	チャームフットワーク	560	-	160	-	160	0	400	-	100	-

柔道

近距離での投げ技が主体のカテゴリー。接近戦でないと効果を発揮しないが、命中率、攻撃力ともに高い技がそろっている。その技個々の性能は、空手をもしのぐ! 一瞬で勝負を決めたいならこれだ。

	技名	柔	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
T	背負い投げ	40	100	100	-	-	-	-	-	75	-
T	巴投げ	100	100	100	120	120	-	-	-	75	-
T	肩車	100	240	100	-	-	-	-	-	75	-
T	山嵐	700	500	500	240	240	-	100	-	135	-
T	裏投げ	200	100	240	300	-	-	-	-	90	-
T	肩風車	200	240	100	-	300	-	-	-	90	-
T	駿足背負い	300	140	140	-	340	-	-	-	75	-
T	地獄車	400	240	240	160	160	-	-	-	115	-
T	火炎地獄車	600	300	300	200	200	-	-	-	135	-
T	烈震受け身	600	300	300	-	-	400	-	200	125	-
T	大激震受け身	900	600	600	-	-	400	-	200	145	-
T	一本背負い	500	200	200	320	-	-	-	-	109	-
T	巴地獄落とし	800	400	400	300	300	-	-	-	135	戦術300
T	富士山崩し	999	400	400	200	200	-	300	-	175	戦術300
M	空気投げ	300	100	100	360	120	-	-	-	55	-
M	真空投げ	400	100	100	360	240	-	-	-	75	-
M	帯絡め	360	100	100	320	240	-	-	-	70	スーツ100
S	受け身	500	160	160	-	400	-	-	-	80	-
S	畳返し	480	160	160	400	-	-	-	-	70	-
S	雄叫び	560	-	-	-	-	400	100	300	125	-
S	精神統一	240	-	-	-	-	200	300	-	60	-
S	気合い	240	-	-	-	-	300	200	-	60	-

表の見方：表中のP、K、T、M、Sというのは、技の種類を表しています。その内容は、順にパンチ、キック、投げ、遠距離攻撃、特殊攻撃となっています。
表の見方2：表中の略称、空＝空手、キ＝キックボクシング、柔＝柔道、プ＝プロレス、気＝気功術、忍＝忍術、ダ＝ダンス、となっています。

プロレス

パンチ、キック、投げと、接近戦に限れば、それなりにバランスのとれているカテゴリー。命中率は低めだが、当たれば痛い技ばかりだ。

	技名	プ	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	ラリアート	100	240	-	100	-	-	-	-	70	-
P	逆水平スラッシュ	400	300	-	220	220	-	-	-	90	-
P	カウンターラリアート	500	400	-	320	-	-	-	-	120	-
K	ドロップキック	100	-	160	100	-	-	-	-	70	-
K	延髄斬り	160	-	120	300	-	-	-	-	65	-
K	大回転ニールキック	400	-	300	220	220	-	-	-	80	-
T	アキレス腱固め	560	100	300	400	-	-	-	-	100	-
T	D. D. T.	40	100	100	-	-	-	-	-	75	-
T	ムーンサルトプレス	300	140	140	-	340	-	-	-	70	-
T	ジャーマンスープレックス	240	200	200	120	-	-	-	-	95	-
T	腕固め	560	300	100	400	-	-	-	-	100	-
T	スプラッシュマウンテン	800	600	600	240	-	-	-	300	115	-
T	バックドロップ	200	100	240	300	-	-	-	-	90	-
T	鉄柱攻撃	200	240	100	100	-	-	-	-	80	ストレス300
T	ローリングジャーマン	440	240	240	300	100	-	-	-	115	-
T	ジャイアントスイング	600	300	300	200	200	-	-	-	110	-
T	T. F. パワーボム	700	500	500	240	-	300	-	-	145	-
T	フランケンシュタイナー	500	200	200	-	320	-	-	-	141	-
T	デッドフォール	999	300	300	-	-	500	-	-	120	戦術300
T	アルティメットドライバー	900	400	400	200	200	300	-	-	135	戦術300
S	パワーガード	480	160	160	-	-	-	-	400	70	-
S	パフォーマンス	360	-	-	-	-	240	360	-	-	戦術200

気功術

このカテゴリーに分類される技は、そのほとんどが遠距離攻撃用のものとなっている。広い攻撃範囲を持つ技が多いのも特長といえる。

	技名	気	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	気功掌	100	160	-	-	-	100	-	-	55	-
P	波動掌	500	400	-	120	-	200	-	-	100	-
K	気功蹴	100	-	160	-	-	100	-	-	55	-
K	波動蹴	500	-	400	120	-	200	-	-	100	-
M	気功弾	40	-	-	100	-	100	-	-	50	-
M	サイコショット	240	-	-	120	-	200	200	-	65	-
M	気功連弾	360	-	-	320	240	240	-	-	80	-
M	気功滅殺弾	700	-	-	500	240	500	-	300	125	-
M	グラビトンボール	700	-	-	240	-	700	240	-	125	スーツ100
M	気功閃	400	-	-	240	200	300	-	-	90	-
M	オーラシャワー	600	-	-	500	-	400	-	-	100	-
M	メガグラビトン	900	-	-	240	-	800	240	-	155	スーツ100
M	波動閃	800	-	-	300	300	500	-	-	130	戦術300
S	気功壁	400	120	120	200	-	300	-	-	110	-
S	リフレクトオーラ	480	-	-	200	200	320	-	-	70	-
S	閃光弾	300	-	-	200	-	360	-	-	90	-
S	眠りの気	300	-	-	-	-	200	360	-	90	-
S	サイコバインド	160	-	-	120	-	300	-	-	65	-
S	浮遊術	440	-	-	-	300	400	100	-	20	-
S	癒しの気	200	-	-	-	-	300	200	-	70	-
S	癒しの波動	560	-	-	-	-	500	300	-	90	-
S	気功滅殺陣	999	-	-	-	200	500	200	300	145	戦術300

忍術

特殊効果を持つ技が多いのが、このカテゴリーの特徴だ。また気功術同様、遠距離、かつ広範囲に効果を及ぼす技も多いぞ。攻撃しながら、味方のサポートもできる優れモノなのだ。

	技名	忍	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	鉤爪	100	120	-	120	-	-	-	-	70	-
K	影すくい	100	-	120	-	120	-	-	-	55	-
T	いづな落とし	240	200	200	-	120	-	-	-	95	-
T	竜巻いづな落とし	800	400	400	300	300	-	-	-	115	戦術300
M	手裏剣	40	-	-	100	100	-	-	-	70	-
M	烈風手裏剣	360	-	-	320	320	-	-	-	110	-
S	幻術朱雀	280	-	-	-	200	360	-	-	90	-
S	土遁の術	500	160	160	-	400	-	-	-	104	-
S	幻術青龍	600	-	-	-	200	500	200	-	100	-
S	幻術白虎	600	200	200	-	-	500	-	-	105	-
S	幻術玄武	700	-	-	-	-	600	-	400	145	-
S	火遁の術	300	-	-	120	340	160	-	-	60	-
S	水遁の術	300	-	-	120	340	-	160	-	60	-
S	月光の術	900	-	-	-	240	800	300	-	175	-
S	空蝉の術	500	-	-	320	400	-	-	-	80	-
S	水鏡の術	480	-	-	200	200	320	-	-	70	-
S	影縫い	160	-	-	120	-	300	-	-	65	-
S	煙玉	200	-	-	300	200	-	-	-	50	-
S	忍法ガマ落とし	440	-	-	300	-	100	400	-	65	-
S	忍法桜吹雪	400	-	-	-	-	400	300	-	100	-
S	分身の術	560	-	-	-	400	200	200	-	70	-
S	麒麟変化の術	999	-	-	-	200	500	200	300	120	戦術300

ダンス

忍術以上に特殊効果を持つ技が多いカテゴリー。遠距離、広範囲に効果を及ぼすという点も同様。ただし実質的な攻撃力はないものが多く、サポート専門のカテゴリーといえる。

	技名	ダ	腕力	脚力	器用	敏捷	精神	魅力	HP	SP	その他
P	クイックターンビンタ	100	160	-	-	100	-	-	-	50	-
P	亜高速タンゴ	800	200	200	-	500	-	300	-	110	戦術300
K	ハイジャンプヒール	100	-	160	-	100	-	-	-	50	-
K	インフィニティブレイク	440	200	200	-	480	-	-	-	100	-
T	愛の抱擁	160	120	120	100	-	-	200	-	115	-
T	禁断の抱擁	600	200	200	100	-	-	400	-	135	-
M	リボンウィップ	40	-	-	-	100	-	100	-	40	-
M	レインボーリボン	700	-	-	-	240	300	700	-	160	-
S	MYパートナー	500	-	-	-	400	-	320	-	84	-
S	ヴァンパイアターン	560	-	-	300	-	400	100	-	85	-
S	サッキュバスターン	560	-	-	-	300	400	100	-	85	-
S	フラッシュダンス	300	-	-	-	120	300	120	-	90	-
S	まどろみの踊り	300	-	-	-	-	300	240	-	90	-
S	奇妙な踊り	320	-	-	120	-	320	120	-	95	-
S	不思議な踊り	320	-	-	-	-	360	240	-	95	-
S	魅惑の踊り	360	-	-	-	200	200	360	-	100	-
S	ブレイブダンス	240	100	100	-	-	300	-	-	60	-
S	ミラージュダンス	240	-	-	-	200	300	-	-	60	-
S	癒しのステップ	200	-	-	-	-	200	300	-	70	-
S	天使のステップ	400	-	-	-	-	300	500	-	130	-
S	女神のステップ	900	-	-	-	-	400	800	-	300	-
S	フェスティバルパレード	999	-	-	200	200	500	300	-	130	戦術300

バウンティソード・ファースト

斬新なシステムのリアルタイムS・RPGがいよいよ登場だ！　まずは序盤戦の10シナリオを徹底攻略していくぞ。

ジャンル	S・RPG	価格	¥6,800
メーカー	パイオニアLDC	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	6月6日		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

いままでにないタイプのシステムだけに、とにかく慣れるのに苦労するのがこのゲーム。最初のうちは的確な作戦が設定できなかったり、変なところにハマって右往左往するユニットに手間取っているうちに、ほかのユニットが死んじゃったり……。だが、キャラの性能やクセなどがわかってくると、苦労が一変して“歯ごたえ”に！　多彩な作戦コマンドをこまめに切り替えて、敵の侵攻を臨機応変な戦略で撃破！　従来のS・RPGにはなかったこの快感……これこそが「BSF」の魅力なのだ。（石黒）

オートバトルを制する…これが勝利のカギだ！

各ユニットごとに作戦を設定すると、ユニットはゲームスタートと同時に戦闘開始。戦況の変化には、その都度新たな作戦をユニットに与えて対応していく。これがゲームのメインとなるオートバトルの主な進行だ。これをいかにうまくこなしていくかが、ゲームをクリアするための大きなカギなのだ。基本的には「なるべく固まって動く」「集団攻撃が基本」の2点を押さえておくべきだろう。左の写真を見てもわかるように、複数の敵に囲まれてしまったらどんなに強くてもあっという間にやられてしまう。敵にも同じことが言えるので、よほど格下の敵と戦うとき以外は「取り囲んで集中攻撃」というスタイルで戦おう。とくにユニットの弱い序盤ではこれが基本テクだ。



◀敵に囲まれないように注意することがこのゲームではとくに重要だ。

▼押さえておきたい4つの戦略ポイント！

●回復手段は万全に！

戦闘時は複数の敵との乱戦になりがちだ。その際に回復手段を用意してあるかが、ユニットの生死を分けるといっても過言じゃない。前線で戦う戦士系ユニットにはめいっぱい薬草を持たせるのはもちろんだが、もっとも重要なのは僧侶系ユニットだ。スタート地点の酒場には仲間にできるキャラと傭兵に1人ずつ僧侶がいるので、必ず両方雇っておこう。なお、僧侶は攻撃・防御ともに弱いので、ユニット配置や移動を工夫して敵を近づけないよう心がけよう。



◀[illegible]

●ますはアイテムをめざせ！

数は少ないものの、マップ上の宝箱にはなかなか良いアイテムが眠っている。[illegible]に入れられるかどうかで、その後のマップの難易度が大きく変わるものもあるのだ。

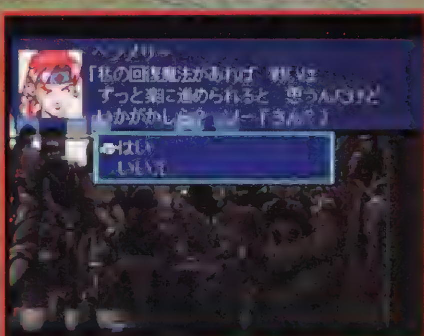
敵に盗賊系のユニットがいる場合、もたもたしていると宝箱を奪って逃げてしまう。そのユニットを倒せばアイテムは取り戻せるが、[illegible]によっては[illegible]てる場合もある。そんなときには、まず足が速いユニットで宝箱を直取ゲットしよう。ソードが盗賊系ユニットが適任。



◀[illegible]アイテムが[illegible]

●顔のあるキャラを仲間に！

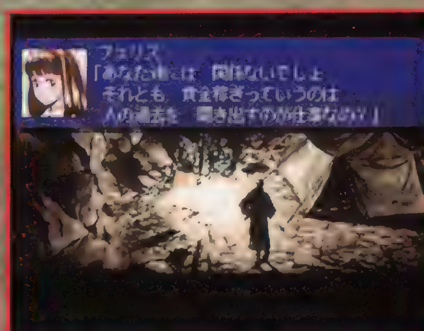
酒場で雇えるキャラには顔イラストがはっきり描かれているキャラとそうでないキャラがいる。実は顔のあるキャラは、ゲーム中のイベントなどに関わってくる仲間キャラで、その他のキャラは、1マップごとに契約を結ぶ必要がある傭兵なのだ。ユ[illegible]中核キャラを優先的に入れ、傭兵はパーティの弱点を補完してくれる職業の者を雇うようにしよう。とりあえず序盤では、僧侶を[illegible]雇っ[illegible]、あと[illegible]は[illegible]と[illegible]。



▶[illegible]

●フュリスとの関係を深めろ

「BSF」には、ソードとフュリスの関係の親密さを表した隠しパラメータが存在するらしい。この値が最強パーティの結成にもつながってくるので、この値が低いと、せっかく仲間にしたキャラが途中でパーティを離れたりする場合もあるのだ。関係値はゲーム中に登場するソードの選択によって変わるらしく、男らしく戦士らしい選択をしないとフュリスとの関係値は下がってしまうので注意が必要だ。



▲[illegible]

序盤戦攻略マニュアル

今回はソードが反乱軍の指揮官になるまでの全10面を攻略。序盤にしてはかなりハードな面もあるので、これを参考にうまく攻め落とそう！

❶戦場の風…Battle Wind

●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

●宝箱

A：鋼の剣
B：炎熱の魔封石



１人で盗賊退治をする単純なマップ。敵に取り囲まれなければ苦もなくクリア可能だ。

宝箱はどちらも良いアイテムなので、絶対手に入れよう。まずはソードを宝箱Bへ向かわせ、宝をゲット後は追ってきた敵を倒しつつ宝箱Aへ向かえば効率よく敵を倒せるぞ。

敵ユニット 名前	LV	HP	所持アイテム
野盗(①〜④)	7〜12	15〜22	レザーシールド 薬草など
シーフ(⑤〜⑦)	12〜15	21〜27	

❷バウンティ・ハンター…Bounty Hunter

敵ユニット 名前	LV	HP	所持アイテム
ゾンビ(①〜⑪)	9〜15	28〜34	薬草 調合薬 毒消しなど
スケルトン(⑫〜⑯)	13〜14	30〜32	
グール(⑰)	15	42	

アンデッドが計18匹登場する序盤最大の難関。まずはスタート位置で向かってくる敵を迎撃。その後は陸地沿いに砦跡に移動。宝をゲットし残りの敵を退治。そして沼からの増援を砦跡で迎撃。時間はかかるがこれでしのげる。

赤…第2陣　青…第3陣



●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

●宝箱

A：レザーアーマー

❸流れ着いた少女…The Beginning

この面で要注意の敵はウォードッグ。移動スピードが速い上に２回攻撃の必殺技を使うので、油断するとあっと言う間に囲まれてボロボロにされるぞ。さらに③④⑥のウォードッグは林を横切って奇襲を仕掛けてくるので、僧侶はなるべく林から遠ざけよう。奇襲してくるウォードッグを迎撃しその後は道なりに進撃して敵を確実につぶそう。ある程度敵が減ったら、宝箱を取りに行くこと。取る前に敵を全滅させると、宝箱は消えてしまうので注意。



●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

●宝箱

A：力のみなもと

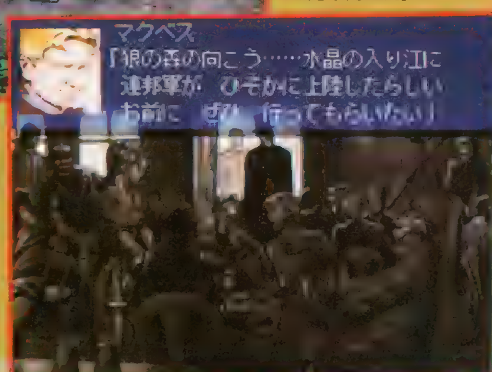
敵ユニット 名前	LV	HP	所持アイテム
ウォードッグ(①〜⑥)	13〜16	33〜40	器用さのみなもと 薬草 調合薬など
クレリック(⑦)	8	24	
戦士(⑧〜⑨)	15〜17	40	

Story 謎の少女との出会い そして狂い出す運命

かつて不敗の聖騎士と呼ばれながら、味方殺しの汚名を着せられ軍を追われた男・ソード。祖国ラインメタルがオルドバ連邦の侵略にさらされている中にあっても、賞金稼ぎに身を落とし酒浸りの日々を送る彼に、大きな転機が訪れる。〝オルドバが探しているものを先に手に入れて欲しい〟との依頼を受けたソードは、連邦の攻撃を退けた後に１人の少女を見つける。妙に生意気なこの少女こそが、連邦の探しものだったのだ。



▲ソードに転機をもたらすことになる少女との出会い。彼女との出会いによりソードは戦乱の世の英雄となる。



▶物語のそもそもの発端は、大臣マクベスの依頼を受けたことによる。祖国ラインメタルを侵すオルドバ連邦の真の目的とは？

バウンティソード・ファースト

④逆襲…Defencive

●勝利条件

敵を全滅させるか、フェリスを指定域に逃がす

●宝箱

A：回避のみなもと

③のシナリオクリアに3分以上かかると、このシナリオに突入。まずやっかいな⑨の弓兵にソードを向かわせて一気に倒す。そして⑥⑦⑧を倒したら、ソードで林を突っ切って宝箱を確保させ、すぐ本隊と合流させる。あとは敵をフェリスに近づけないように手際よく敵を倒していこう。



敵ユニット 名前	LV	HP
シーフ(①～⑤)	17～19	33～36
戦士(⑥～⑧)	15～17	40
弓兵(⑨)	15	40
ナイト(⑩～⑫)	15～17	44～47

所持アイテム：ギャンブルシード、雷撃の魔封石、薬草など

⑤迫りくる魔の手…Break Through

敵ユニット 名前	LV	HP
シーフ(①～③)	15～17	34
戦士(④～⑦)	15～17	41～44
ニンジャ(⑧～⑨)	17～20	40～45

所持アイテム：薬草、胴丸など



③を3分以内でクリアすると、直接このマップに。ここは敵もレベルが高い上に、初登場のニンジャが難敵。まず近くの林に隠れる戦士⑥⑦を集中攻撃で速攻撃破。すぐに沼と砦の影から迫る戦士＆ニンジャに備えよう。とにかくニンジャは複数でかかって確実に仕留めていくしかない。

●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

●宝箱

A:守りのみなもと

⑥幻の市街戦…Closs Combat!

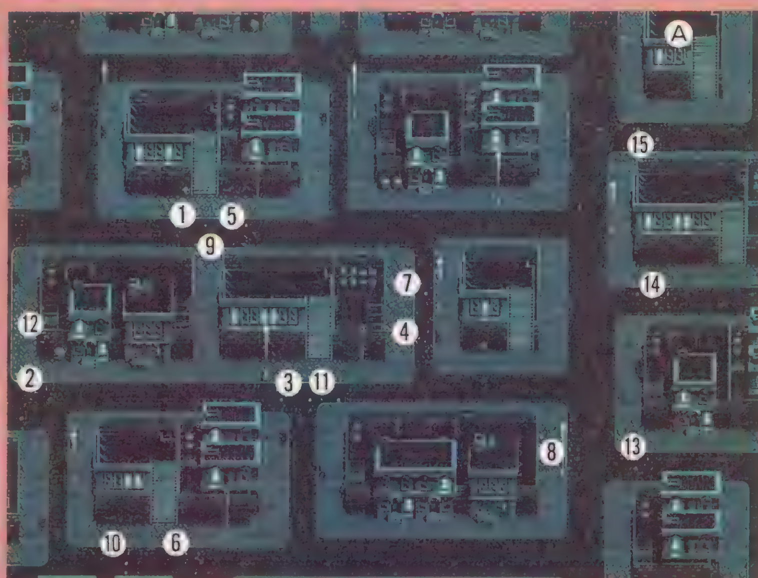
●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

●宝箱

A：チェインメイル

ニンジャに加え、遠距離攻撃型の弓兵＆ソーサラーが多数登場。ばらけると各個撃破されるので、できるだけまとまって移動しよう。ニンジャやナイトは向こうからやってくるので、ここは弓兵＆ソーサラーを優先的に叩いていこう。敵がある程度減ると⑬～⑮のニンジャが増援で現れるので要注意！

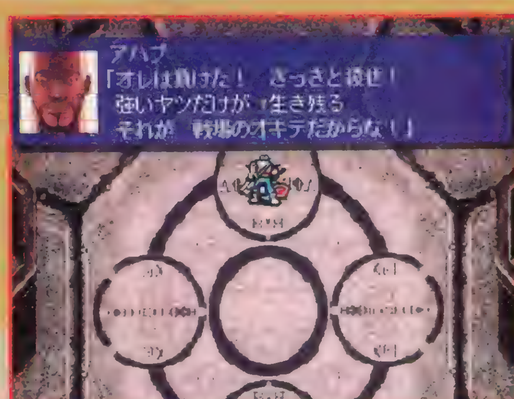


敵ユニット 名前	LV	HP
弓兵(①～④)	15	25～26
ナイト(⑤～⑧)	15～20	41～50
ソーサラー(⑨～⑪)	19～20	25～33
ニンジャ(⑫～⑮)	15	30～32

所持アイテム：調合薬／バインディングネット／鋼の剣／精霊水／野武士の刀／回避のみなもと／マナの実／胴丸など

Story

フェリスと名乗った少女を連れて帰途についていたソードだが、少女を狙うオルドバ軍は執拗な攻撃を繰り返し、ついには首都に特殊部隊を送り込んでまで少女の奪還を試みてきた。フェリスにどんな秘密があるかも明かされぬまま、ソードは彼女の北エウロペア行きの護衛を引き受ける。そして、その道中のさなか、彼女がオルドバの皇帝・エリュシオンの娘だということが発覚する。彼女は野望に取りつかれた父を倒すために、反乱軍を組織していたのだ。反乱軍と合流しようとしたフェリスだが、反乱軍はオルドバ軍の攻撃ですでに壊滅していた。ソードは崩壊した反乱軍の建て直しのために、指揮官就任の依頼を否応なしに引き受けることになる。伝説の聖騎士ソードが、再び歴史の表舞台に立つときが訪れたのだった……。



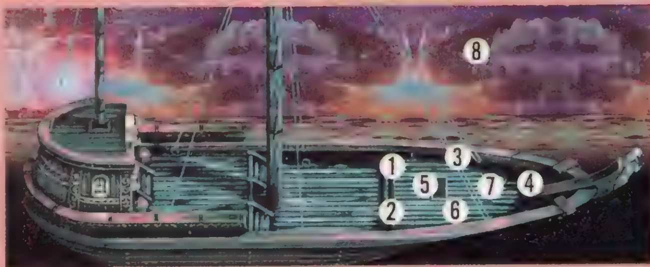
◀戦争で傷ついた男の想いも背負い、ソードは再び戦いの業火に身を投じていく……

⑦頭上の敵…Twelve o'clock high

●勝利条件

敵ユニットを全滅させればクリア

そろそろソードとコルツが転職可能なはず。ソードはコマンダー、コルツは動きの速いニンジャが向いている。この面はアイテムを使いこなすと超カンタン。炎熱の魔封石を使えば、甲板上のニンジャ＆アマゾネスは一網打尽にできる。その後出てくるロック鳥は、バインディングネットで動きが止められるので、そこを集中攻撃すれば楽勝だ。



敵ユニット	名前	LV	HP	所持アイテム
	ニンジャ(①〜④)	20〜24	48〜56	マナの実 皮のマント 青のオーブ 薬草など
	アマゾネス(⑤〜⑥)	21	44	
	クレリック(⑦)	21	40	
	ロック(⑧)	24	80	

●勝利条件

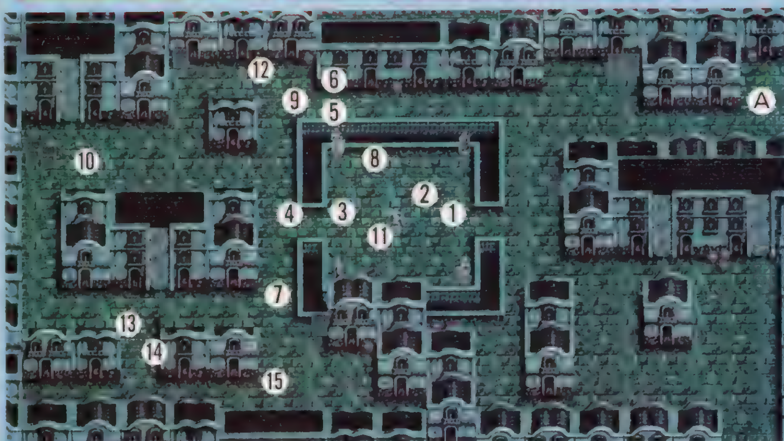
敵側の司令官・ラグガドルを倒す

これはシナリオ⑦終了後に、ソードが過去の記憶を夢の中で思い返すというもの。したがって、登場するソードもかつて不敗の聖騎士だったころのもの。強さもハンパじゃないし仲間もツワモノぞろいなので、全員「自由行動」で放っておいてもクリアできるはずだ。宝箱やアイテムも無いし、当然経験値ももらえないので、ここは鑑賞に徹するか、高レベルキャラを扱うときの練習に徹するのがいいかもしれない。

ちなみにこのマップとボスのラグガドルとは、後の面でソードたちの前に立ちふさがってくる。ここで地形や敵の必殺技などを経験しておくと戦いを有利に進められるぞ。

⑧終わりなき夢…Recollections 1

⑨反乱の戦士たち…Freedom Army



敵ユニット	名前	LV	HP	所持アイテム
	ナイト(①〜⑦)	15〜24	43〜62	バンディットメイル 薬草 シルバーブレイド 精霊水 マナの実 カシの木の杖など
	ソーサラー(⑧〜⑩)	23〜24	33〜40	
	プリースト(⑪)	19	42	
	弓兵(⑫〜⑮)	21〜22	46	

●勝利条件

ロジャー、ミランダが殺される前に敵を全滅させる

●宝箱

A：転移の魔封石

入り組んだ市街マップの上、半ば人質状態のキャラまでいる厳しいマップ。迂回するとかえって敵のいい的になるので、ここは思い切って中央突破を試みよう。味方にニンジャがいれば思ったより楽に広場の敵を全滅させられるはずだ。

広場を押さえたら２手に分かれて、ロジャーたちを狙う弓兵＆ソーサラーを早急に倒そう。２人の安全が確保できれば、あとはゆっくり敵を倒せばＯＫ。ここの敵は良いアイテムを持っているので必ず全員倒そう。

⑩暗黒の騎士…Dark Lord

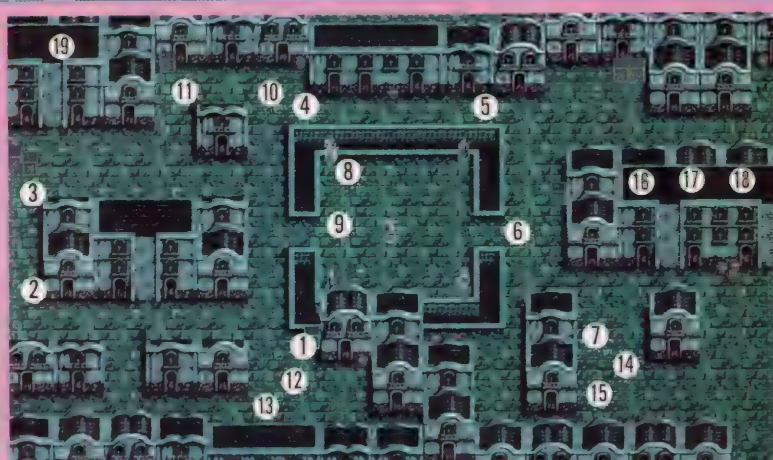
●勝利条件

マップ右上に逃げるか敵全滅

手強いニンジャに加え、ジャイアントなんて化け物まで投入してきたオルドバ軍。この包囲網を突破するのはかなり難しいので、ここは経験値稼ぎも兼ねて積極的に戦って切り抜けよう。

しばらくはスタート地点に落ち着いて敵を処理。敵の数が少なくなったら一斉にダッシュで脱出だ。残りの敵を倒すかどうかはHPやMPなどの状況しだい。

敵ユニット	名前	LV	HP	所持アイテム
	ジャイアント(①〜⑦)	24〜25	94〜99	全快の魔封石 マナの実 大将の刀 力のみなもと など
	ニンジャ(⑧〜⑱)	23〜28	33〜57	
	プリースト(⑲)	25	55	



次号、反乱軍本格侵攻の攻略に続く

バウンティソード・ファースト

TOBAL2

クエストモードの6つのダンジョンをワンポイント攻略!
隠しキャラ3体のコマンド表も紹介!!

ジャンル	対戦ACT	価格	¥5,800(コンビニ専用)
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) アナログコントローラ
発売日	4月25日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

かなり使えるようになった得意キャラで挑んでも、ちょっと油断するとプラクティスダンジョンさえクリアできなかったりする。前作も話題にはなったが、「2」のクエストモードは、本当に1本のA・RPGとしても完成してます。また、今回紹介しているような細かなテクニックも充実しているので、攻略のしがいもあります。もちろん、まだまだ紹介しきれていないあんなことや、こんなこともありますし……。そのあたりは、また次回ということで。（俺のチョコがっ……）

クエストモード攻略に役立つテクニックを大紹介!!

クエストモードは序盤からかなり難易度が高いので、効率よくクリアするのに必要なテクニックがいくつか存在する。ここでは、これだけは押さえておきたい基本テクニックから、システムを逆手にとった意外なテクニックまでを厳選して紹介していこう。

TECHNIC 1 [連続技を作る]

ダンジョンに出現する敵は、同じ攻撃パターンが通用することが多い。時間との戦いのクエストモードでは、敵を素早く倒すことが重要なので、プラクティスモードなどで与えるダメージが大きい連続技を作っておこう。



◀敵の攻撃に応じて、自分なりに数パターン用意しておこう。

TECHNIC 2 [石を有効に利用する]

プラスかマイナスの修正がついた石同士は、種類が違っても「合成」して、効果を増やすことができる。合成のやりかたは、効果を増やしたい石に、修正がついた石をぶつけるだけ。そうすれば、2つの石の修正を足した石ができるぞ（ただし「捕獲の石」には、違う種類の石は合成できないので注意）。また、石は敵にぶつけて装備させることも可能。だから、マイナスの修正が付いた石を合成して、防御力や体力の高い敵に装備させれば、かなり簡単に倒すことができるようになるのだ。



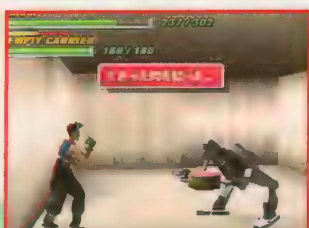
◀石を合成してマイナスの修正値を増やして……



◀それを強いモンスターに装備させれば楽勝だ!

TECHNIC 3 [肉をとことん利用する]

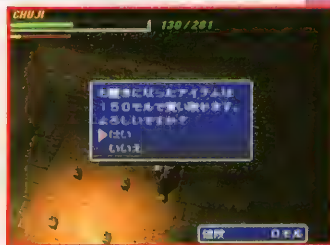
戦闘前に、自分と敵の同軸上に"腐った肉"を置いておこう。すると、戦闘が開始されると、勝手に食べてダメージを受けてくれるのだ。また、透明人間のときなら、火（戦闘前の敵）で焼いて"普通の肉"にすることもできるぞ。



◀何故か機械の敵も、これを食べてくれるのだ。

TECHNIC 4 [薬を合成してお金をかせぐ]

薬合成は、薬の効果ではなく色によって結果が決まる。つまり、買値20モルの薬2つで、売値150モルの薬（無敵・鉄人・透明人間の薬）を合成することも可能なのだ。砂漠の道具屋に行けるようになったら、タガロの道具屋と往復して（店の品ぞろえが変わる）そのラッキーな組み合わせを探そう。



▲▼150モルで売れる組み合わせを見つけたら、バリバリ稼いでステータスアップの薬を買おう



▲2軒の道具屋を往復すれば、リセットなしで品ぞろえが変わる。

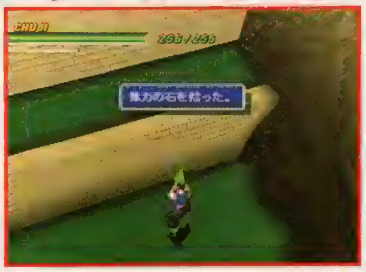


くすり	効果	売値
体力ダウンの薬	体力のMAXが16減る	20
胃縮小の薬	満腹度のMAXが10減る	20
カフェイン	今の階では眠れなくなる	20
悪魔の薬	装備している石のすべてが呪われる	40
希塩酸	装備している石がすべてレベルダウンする	40
毒薬	一定時間体力が少しずつ減る	40
識別の薬	今、持っているアイテムがすべて識別される	50
超能力の薬	その階のマップがわかる	50
胃拡張の薬	満腹度のMAXが10上がる	60
攻撃力ダウンの薬	攻撃力のレベルがすべて1下がる	60
防御力ダウンの薬	防御力のレベルが下がる	60
睡眠薬	10秒間眠ってしまう	60
下剤	満腹度が30下がる	60
猛毒	一定時間体力がどんどん減る	60
攻撃力アップの薬	攻撃力のレベルがすべて1上がる	80
防御力アップの薬	防御力のレベルが上がる	80
2倍の薬	30秒間、2倍影響を受ける体になる	100
回復の薬	体力が100回復する	100
ハイパー薬	ハイパー状態に60秒間なる	100
ニトロの薬	100のダメージを受ける	100
小人の薬	体が小さくなる	100
巨人の薬	体が大きくなる	100
神秘の薬	装備している石のどれかがレベルアップする	120
白い薬	装備している物の呪いをとき、ランダムで何かの効果がある	150
体力アップの薬	体力のMAXが16上がる	160
やばい薬	10秒間ピヨる	160
全回復の薬	体力がすべて回復する	250
無敵の薬	30秒間、無敵になる	300
鉄人の薬	30秒間、すべての技がガード不能になる	300
透明人間の薬	30秒間、透明人間になる	300

※買値は売値の半額です。

ラストダンジョンまで一気にポイント攻略!!

前作よりはるかにボリューム＆難易度アップしたクエストモード。ここでは、最初のダンジョン「プラクティス～」からラストのダンジョン「魔のほこら」までをポイント攻略していくぞ！



◀タガロの街にある「体力の石」入手は基本中の基本。

DUNGEON ――ダンジョン No.1 プラクティスダンジョン

油断はできないけど楽勝かな？

最初のダンジョンなので、出現する敵も強くはない。ここでは常に満腹状態を保って、肉を入手したらすぐに食べてガードレベルを上げるように努力しよう。ボスの大型サルは攻撃力が高いので、一発に注意しながら連続技を叩き込んで速攻で倒してしまおう。



▲「黄色いゼリー」を使ったとき以外は、なるべく寝ないようにしよう。



▶ボスが腕を振りかぶったらすぐガード。その後に連続技をたたき込め！

DUNGEON ――ダンジョン No.2 遺跡ダンジョン

敵の攻撃力が上がってくるぞ!!

ここの敵は攻撃力が高いので、前のダンジョンで十分にレベルアップしていないと、すぐに死んでしまうので注意が必要だ。体力と満腹度を温存することが攻略のポイント。



◀鳥系の敵は、近寄られると連続攻撃を受けてしまうので注意が必要だ。突進してくるのを利用して、遠目から連続技を出すといいぞ。



▶地下8階にいるボスのマークは足技がやっかいなので、極力接近戦を避け、遠目からの連続技と軸ずらし攻撃で倒そう。

DUNGEON ――ダンジョン No.3 砂漠の宇宙船ダンジョン

敵を倒しても肉が手に入らない!?

このダンジョンでは、敵を倒しても食べ物が出てこない。しかし、ガードのレベルを極限まで上げることができるダンジョンでもあるので、肉をたくさん用意してから攻略しよう。

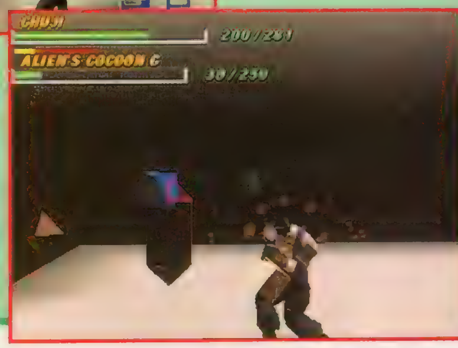
▶攻撃力＆防御力の高い機械系の敵がメインに出現する。機械系の敵はつかむことができないので、打撃技で攻撃だ。





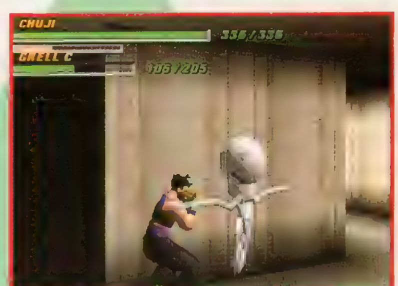
◀機械系の敵は倒しても、肉を落とさないぞ。肉を多めに持っていないと餓死必至。

▶ガードのレベルを上げてしまえば、たとえボスの攻撃でも、たいしてダメージを受けないのだ。



POINT ガードレベルを上げろ!!

まず、このガードレベルを上げる方法には"肉"が最低でも3個以上必要だ（もしも肉を持っていなかったら、「TECHNIC 4」を使ってお金をかせいで、肉を買っておくこと）。肉が用意できたら「砂漠の宇宙船ダンジョン」に入って、GRELLと戦闘をしよう。こいつの攻撃は、立ちガードだけですべてガードできるので、満腹度がなくなって肉を食べるとき以外は、ひたすらガードし続けよう。10分もすれば、ガードレベルが50以上に上がっているはずだ。



◀クラゲみたいな敵と戦闘になったら、ひたすらガードをしよう。



◀しばらくすれば、ガードレベルが50以上になっているぞ。

DUNGEON ダンジョン No.4 鉱山

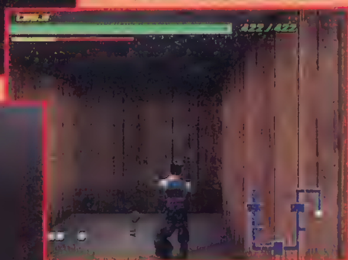
カギを探すことだけ考えろ!

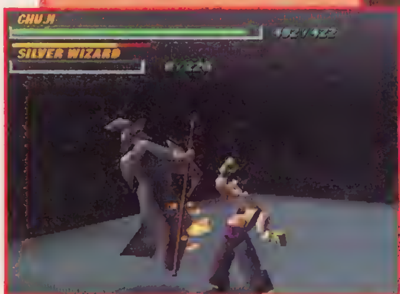
「砂漠の宇宙船ダンジョン」をクリア後、砂漠にある神殿に入って神官と話をすると、城の地下にあったロックを解除できるカギがもらえる。このカギでロックを解除すると鉱山の場所に行くことができるぞ。ここでは、「鉱山1」にいるサイコ系の敵と「鉱山2」にいる3匹のボスにさえ注意すれば、問題なくクリアできるだろう。



◀砂漠にいる神官からカギをもらわないと鉱山の入口のロックが解除されないぞ。

▼「鍵のダンジョン」に「鉱山2」の入口のロックを解除するカギが落ちている。



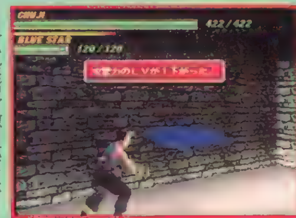


◀「鉱山2」の地下7階にいる最後のボス〝シルバーウィザード〟は、魔法攻撃をしてくる前に連続技で倒そう。

DUNGEON ダンジョン No.5 封印の迷宮

マーク2にはマイナスの石を!

このダンジョンは地下19階まであるうえ、敵がかなり強いのでゲーム序盤で薬の識別や食べ物の確保を済ませておこう。また、最後の「ワイバーン」「マーク」「マーク2」との3連戦に備えて、マイナス10以上の防御の石や猛毒、全回復の薬も用意しておくべきだろう。



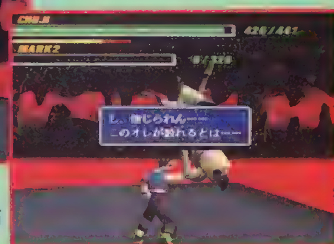
▶早い段階で敵に薬をぶつけて識別しておくこと。



▶後半に備えて回復系アイテムはとっておこう。



◀ワイバーンには、通常の攻撃はほとんど当たらない。猛毒などの薬をぶつけてダメージを与えよう。



▶マーク2は投げが異常なほど強力。接近戦は避けて、マイナスの防御の石を装備させて速攻で倒そう。

DUNGEON ダンジョン No.6 魔のほこら

今までの経験をフルに活かせ!!

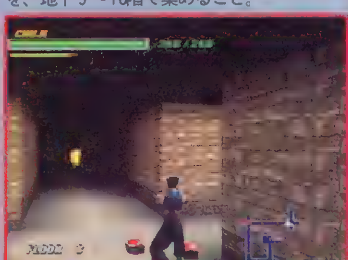
タカロの町で入れなかった建物が、このダンジョンの入口だ。この「魔のほこら」は、今までクリアした5つのダンジョンが、上から順番に積み重なった構造になっていて、地下31階まであるぞ。さらに、いったん入ると、ステータスがすべて初期状態に戻ってしまうとんでもないダンジョンなのだ。

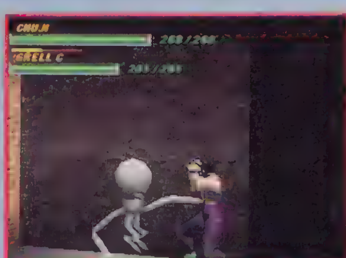
しかし、各階に出現する敵や難易度も個々のダンジョンと同じになっているので、まったく同じ攻略が通用する。唯一違うのは、最終階のラスボスだけだが、こいつもマークのパワーアップ版なので、対マーク戦と同じ戦法が通用する。最終的には〝根気が勝負〟といったところだろうか。ファイトだ!



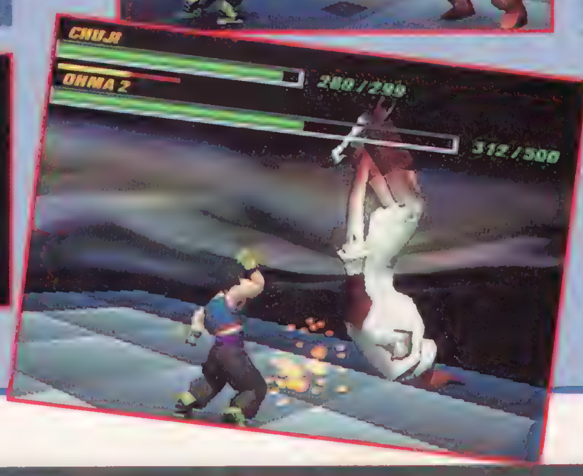
▶ラスボス〝オーマ〟は、マークと同じで〝オーマ2〟に変身するのだが、倒し方はマーク2と同じ。

▼ガードレベルを上げる作業に必要な肉を、地下9～10階で集めること。





▲地下12階では「砂漠の～」と同じ方法でガードレベルを上げるのだ。



隠しキャラ3体の使用条件&コマンド表!

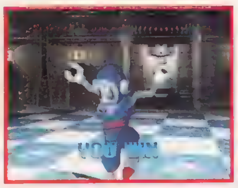
今回はクエストモードの「遺跡ダンジョン」で出現するボス〝マーク〟とマークの変身後の姿〝マーク2〟、前作でも登場した〝TRIX(鳥山ロボ)〟の計3体の隠しキャラの使用条件とコマンド表を掲載するぞ。

コマンド表の見方

➡方向キーを短く押す
➡方向キーを長く押す
上　上段攻撃　△ボタンを押す
中　中段攻撃　□ボタンを押す
下　下段攻撃　×ボタンを押す
G　R1orR2ボタンを押す
強上・中・下段攻撃　R1orR2を押しながら上・中・下段攻撃

TRIX【鳥山ロボ】

使用条件　クエストモードで捕獲したモンスターを使って、トーナメントモードのEASYランクをクリア。



◀使用条件が前作よりやさしくなったので、かんたんに使うことができるのだ。

TRIX(鳥山ロボ)／多彩な攻撃が多いぞ!

技名	コマンド	説明
パンチ	上	
ピンパンパンチ	上、上、上	
ピンパンプン	上、上、中	
ヤマトリライターキック	→、→上	
テイン	←上	
強パンチ	強上段攻撃	
強パンチダブル	強上、上	
ピュンプウン	強上、中	
ミドルノック	中	
プンプウン	中、中	
プウン	→中	
ローリングヤマトリ	→、→中、中、中、……	
フンフン	←中、中	
セイヤッ	←、←中	
テンプシーヤマトリ	↑、↑中or↓、↓中	R1でパンチ
ヤマトスクリュー	立ち上がりに中	
ローキック	下	
ジャンピングヤマトリ	→、→下orまって下	
強ローキック	強下段攻撃	
マエマワリ	立ち上がりに→下	攻撃力なし
ヤマトシトシルキック	立ち上がりに→下、中	
ウシロマワリ	立ち上がりに←下	攻撃力なし
当て身つかみ	←G+中	攻撃力なし
はりけん背負い落とし	正面つかみ投げor→投げor←投げ	
はりけん[illegible]	正面つかみ➡投げ	
はりけん十字投げ	正面つかみ➡←投げ	
はりけん巴投げ	正面つかみ←投げ	
レイプスープレックス	正面つかみ左引き投げ	
シーガルスルー	正面つかみ右引き投げ	
はりけん腕ひしぎ	相手の左側をつかんで投げ	
ふわり斬頭落	相手の右側をつかんで投げ	
ジャンピングジャーマンスープレックス	相手の背後をつかんで投げ	

マーク

使用条件　「遺跡のダンジョン」をクリアする

▼キャラセレクト画面にも登場するぞ。





▲とにかく足技が強い。無限コンボも魅力だ。

マーク／カポエラに似た技を使うぞ!

技名	コマンド	説明
ハイニーキック	上	Gでキャンセル可能
ハイニースピンキック	上、上	
ハイニーダブルスピン	上、上、上	
ハイニースピンライズ	上、上、中	
デスカットコンボ	上、中	
デスカットダブルサマー	上、中、中、中	
デビルサマーコンボ	上、中、中、中、中、中、中	
デスハンターン	上、中、下	
ターンキック	→上	
エンドレスターンキック	→上、上、上、……	無限につながる
ワンハンドスタンドキック	←上	中、中でトーキックレッグシャワーへ
ワンハンドスタンドキックグランド	←上、下	[illegible]
ブランデッドスピン	→、→上	
デスブランデッドスピン	←、←上	ガード不能
スイングレッグキック	↑上or↓上	
トップスピンキック	強上	
トップスピンインフィニティ	強上、上、上、…	無限につながる
スピンインフィニティアルファ	強上、上、上、中、下、中、…	中、下の連続で無限につながる
スピンインフィニティベータ	[illegible]	中、下の連続で無限につながる
トーキック	中	Gでキャンセル可能
トーキックレッグシャワー	中、中	
ハンドスタンドスクリュー	→中	
ハンドスタンドスクリューリバース	→中、中	
ツーレッグライズキック	←中	
ヒールハンマーキック	→、→中	
ヒールハンマーライズアップ	→、→中、中	
スプリングキック	←、←中	
スピリングリバースキック	←、←中、中	
エスケープヒールキック	↑中or↓中	軸移動攻撃
ストマックニークラッシュ	←強中	
リバーススライスアップ	立ち上がりに、中	
ローキック	下	
ローキックベイ	下、中	
デスコンボヒール	下、中、中	
デスグラントコンボ	下、中、下	
ロースライスキック	下、下	
デビルトルネードコンボ	下、下、中、中、中	
ロールバックウインド	←下	
クリープキック	↑下or↓下	
アンダースピンキック	強下	
スピンインフィニティガンマ	強下、中、下、中、下、…	無限につながる
ジンガ	↑上G(Gでキャンセル)	構えのみ
側転	ジンガー中に↑or↓	移動のみ
前方空中1/2ひねり	ジンガー中に、→	ジャンプ移動のみ
ターンキックJ	ジンガー中に、上	
ワンハンドスタンドキックJ	ジンガー中に、中	
ロンダート	ジンガー中に、←中	
ロンダート&バックロール	ジンガー中に、←中、中	
ダークネスクレセントムーン	←中、←	奥義
ベイウエストスルー	正面つかみ投げor→投げor←投げ	
バックトゥギャザースルー	正面つかみ➡投げor➡→投げ	
フランケンシュタイナー	正面つかみ➡投げor➡←投げ	後ろ向きになる
レイプスープレックス	正面つかみ左引き投げ	
シーガルスルー	正面つかみ右引き投げ	
バックドロップ	左つかみ投げ	
[illegible]	右つかみ投げ	
高速ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ	

マーク2

使用条件　「封印の迷宮」をクリアする



◀クエストモードでは、強力な技ばかり持っていて、超いやな敵だったけど……。



▶自分で使用できるようになると話は別。とっても使えるキャラになるぞ。



◀この投げ技は、必滅千式(ひつめつせんしき)。コマンドは「➡、➡強中」だぞ。

マーク2／尻尾攻撃が超強いぞ!

技名	コマンド	説明
滅却壱式	上	
滅却弐式	上、上	
滅却裏弐式	上、中	
滅殺拾式	←上	
滅殺拾壱式	←上、中	
滅殺弐拾壱式	←、←上	
滅殺弐拾弐式	↑上or↓上	
滅却弐式溜	強上	タメでガード不可
滅却参式	立ち上がりに、上	
滅却拾壱式	中	
滅却拾弐式	中、中	
滅却裏拾壱式	中、上	
滅却裏拾参式	中、中、上	
滅却拾参式	中、中、中	
必滅参拾壱式	中、中、下、下、下	
必滅五拾壱式	→中	
必滅五拾弐式	→中、中、上	
必滅百式	→、→中	
必滅七拾壱式	←中	
必滅七拾弐式	←中、中	
必滅八拾壱式	←、←中	
必滅七拾壱式改	↑中or↓中	
必滅八拾弐式	立ち上がりに、中	
殲滅壱式	下	
殲滅弐式	下、上	
殲滅参式	下、上、中	
殲滅弐拾弐式	下、中	
殲滅弐拾参式	下、中、中	
殲滅弐拾参式改	下、中、上	
殲滅参拾参式	下、下、中	
殲滅参拾四式	下、下、上、中	
殲滅四拾参式	下、下、下	
殲滅拾式旋	強下or➡➡下or立ち上がりに下	下、下で3回攻撃可能
灼焔五拾六式煉獄	←中、←	奥義
払い腰	正面つかみ投げor→投げor←投げ	
DDT	正面つかみ➡投げor➡投げ	
レイプスープレックス	正面つかみ左引き投げ	
シーガルスルー	正面つかみ右引き投げ	
腕ひしぎ逆十字	左つかみ投げ	
首投げ	右つかみ投げ	
高速ジャーマンスープレックス	背後つかみ投げ	

TOBAL2

がんばれ森川君2号

全ワールド制覇を目指すためのマップ攻略第2弾。知って役立つ情報も盛り込んでますぞ!

ジャンル	AIゲーム	価格	¥4,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック)
発売日	5月23日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PiTに愛情を持てるかどうかが、このゲームの持続性につながってるかな。最初からPiTを可愛いと思える男性は少ないようで、女性の方がハマり度が高いみたい。PiTの気持ちを読みとりながらプレイすると、もっと愛情が持てるんじゃないかなと思います。ただ良いか悪いかを聞いてくるだけってわけじゃなく、「こっちに行っていい?」とか「コレで遊んでいい?」とか、「意見を求めている」にもいろいろな意味があるっていうことを想像するともっと可愛く思えるよ、きっと。 (PON)

ワールド4&5を徹底攻略!

前号に引き続き、ワールド4と5のマップを中心に攻略する。ステージ数も増え、仕掛けも複雑になるため、腕力&脚力は4以上ほしいところだ。ワールド5からは、同時にP-ZONEを進めることも必要になる。P-ZONEではプレイヤーから指示を出せないが、スタートボタンで休ませることはできる。これを利用して、PiTを足止めすることもちょっとしたコツになるぞ。



▲何のために存在しているのかわからないようなヘンな奴も登場。

▼たどり着くまでに遠回りしなければならないステージもあるぞ。





拡張パーツでパワーアップ!

PiTの体は、食べることと体を使うアクションを行うことで成長するが、この成長率は時間がたつにしたがって小さくなる。宝箱を持って帰れるようになったら、拡張パーツを装備させて強化しよう。手と足のパーツを装備するとそれぞれの力が2上がるので、ワールド散策もグッとラクになるはず。しかも、力が上がるだけでなくPiTの外見も変わるので、たくましく感じるぞ。



こんなに変わるぞ

▲拡張パーツを装備するとかなり変わる。ひとパーツにつき力も2アップ!

腕力&脚力の数値について

画面上ではわからないが、PiTの腕力&脚力を表す数値は小数点以下(100分の1単位)まである。そのため、力が上がってないのに少し前までできなかったアクションができるようになった、という現象も起こる。例えば宝箱は、内部的には腕力3.30以上で持ち帰れるように設定されているので、同じ3の状態でもまだムリなときがあるのだ。しかし、あまり数値を意識することはないので、焦らず気長に成長を見守ってあげよう。



飼育庭ワールドガイド

World Guide

Part2

WORLD 4



◀力が必要なところはこのバリケードくらいなものだ。

3層に分かれているとはいえ後半ワールドとしては簡単な造りで、腕力&脚力がそこそこあれば特に行き詰まるところもないだろう。ただし爆発物が多いため、PiTによっては嫌がっては家に帰りたがってしまうかもしれないので、「よしよし」で機嫌をとりながら頑張ろう。

●爆発物がいっぱい

このワールド4には、PiT自身では避けられない爆弾床や動きまわる爆弾君など、PiTにとってイヤなものが多く存在している。PiTの真っ黒焦げな姿を見たくないなら、こまめな誘導が必要になるぞ。ただ、あまり指示を出しすぎるのもストレスの原因になるので、許容することも大切だ。



◀爆弾床を避けるのは大変。ここでは爆発するものと思っていた方がいいかも。



▶歩き回る爆弾君も、普通の爆弾と同じようにやっぱり爆発するのでやっかいだ。

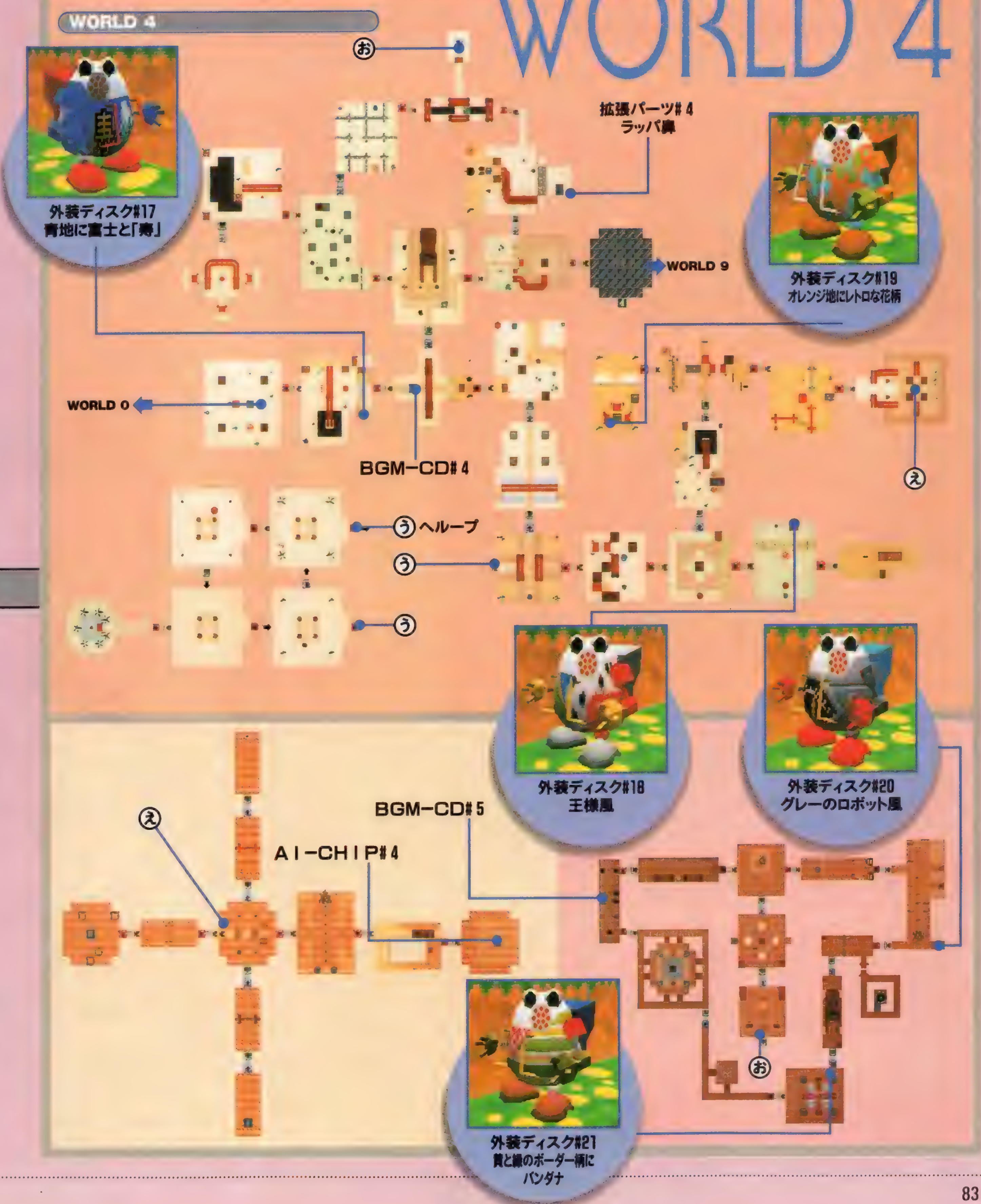
●?ボックスをひっくり返せ!

?ボックスが数多くあるのもワールド4の特徴。意外にも外装ディスクやスイッチなどが入っているところがあるので、面倒くさがらずに1つ1つ?ボックスをひっくり返させよう。



▲黄色いものは2以上、緑のものは4以上の腕力で、ひっくり返すことができるぞ。

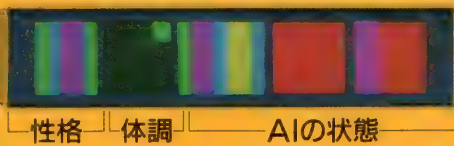
WORLD 4


WORLD 4
お
外装ディスク#17
青地に富士と「寿」
拡張パーツ#4
ラッパ鼻
WORLD 9
外装ディスク#19
オレンジ地にレトロな花柄
WORLD 0
BGM−CD#4
え
う ヘループ
う
う
外装ディスク#18
王様風
外装ディスク#20
グレーのロボット風
BGM−CD#5
え
AI−CHIP#4
お
外装ディスク#21
黄と緑のボーダー柄に
バンダナ

カラーバーアイコンの秘密

㊀ボタンを押したときやＰｉＴに意見を求められたときに、画面上部の右に表示されるカラーバーアイコン。これはＡＩ上におけるＰｉＴの状態を色で表すもので、左から性格、体調、ＡＩの入出力信号をそれぞれ示しているのだ。右側のＡＩ信号は、開発者の森川氏とプログラマーの松原氏にしかわからないので説明は省くが、性格と体調については詳しく解説していこう。

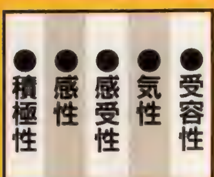




（性格）

ＰｉＴの性格は、人間に例えて５種類の要素から構成されている。これらの要素からなるＰｉＴの性質は、ステージ上でのアイテムに対する方針やプレイヤーに対する態度、ＢＧＭの選択などに関わってくるのだ。

人間に例えた5種類の性格



▲この５つの要素が絡み合って行動につながるのだ。

状態の変化		--	-	±	+	++	
受容性	従順	■	■	□	■	■	頑固
気性	穏やか	■	■	□	■	■	激情
感受性	無頓着	■	■	□	■	■	神経質
感性	現実的	■	■	□	■	■	夢想家
積極性	消極的	■	■	□	■	■	積極的

▲あくまでも〝人間に例えると〟ということであって、正確にそれぞれの性質を持つわけではないので、勘違いしないようにね。

プレイヤーの行為によって刻々と変化する性格

５種類の要素はプレイヤーからの指示、アイテムからの刺激、自習モードの長さなどによって、それぞれ影響を受ける。これは個々のＰｉＴによっても異なるのだ。プレイヤーの行為によって変化する状態を下に挙げてみたぞ。

1.「OK」を出す
「OK」を出すごとに、受容性・気性・積極性は－の方向に、感性は＋の方向に近づく。

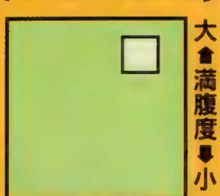
2.「NO」を出す
「NO」を出すごとに、受容性・気性・感受性は＋の方向に、感性は－の方向に近づく。

3.指示を出しすぎる
１ステージに３回以上指示を出すと受容性・気性・感性は－に、感受性・積極性は＋に近づく。

4.「よしよし」する
「よしよし」するごとに、すべての要素が±０の状態に近づいていく。

（体調）

ＰｉＴの体調を表すもので、画面下に表示される疲労度・満腹度のアイコンと同じ機能だ。横軸は疲労度を、縦軸は満腹度を表し、右上にポインターがあるほど体の状態は良いことを示している。体調は、ステージ上でのアイテム選択基準やアイテム選択基準やＢＧＭの選択などに影響するぞ。



▲ポインターがある位置で体調を判断できる。



WORLD 5

ワールド５は階層も多く、複雑に入り組んでいる構造になっている。高低差が激しいステージもあり、各ステージのつながりを確認しながら進んでいく必要がありそうだ。ここでは腕力・脚力ともに４以上はないと、全ステージを散策することは難しい。ＡＩ－ＣＨＩＰを入手するのも少し時間がかかるだろう。

また、拡張パーツの宝箱はＰｉＴの像を動かすことによって出現する仕組みになっている。投げる、頭に乗せるなどのアクションで動かそう。



◀このガケは脚力が４以上ないと飛び越えられない。ＡＩ－ＣＨＩＰも入手できないぞ。

WORLD 5



●先にP－ZONEへ行ってこよう

Pステージと同じチェックポイントがあるステージでは、P－ZONEの第４ステージまでクリアしていると東の通路が出現する仕組み。ここはＡＩ－ＣＨＩＰへのルートでもあるので、先にP－ZONEに行っておいた方が良いぞ。



▶チェックポイントに４と書いてあるのに気づいた？

●AI-CHIPを入手するために

ⓢの通路を通ってからＡＩ－ＣＨＩＰがあるステージまではプレイヤーの誘導が必要となるぞ。好奇心旺盛なＰｉＴが飛び降りてしまう前に指示を出そう。


▶飛び降りたらまたやり直しだ。


▲ステージに入ったら、すぐ次の通路を指示。

●北東の端には壊れたPiTの家が…………

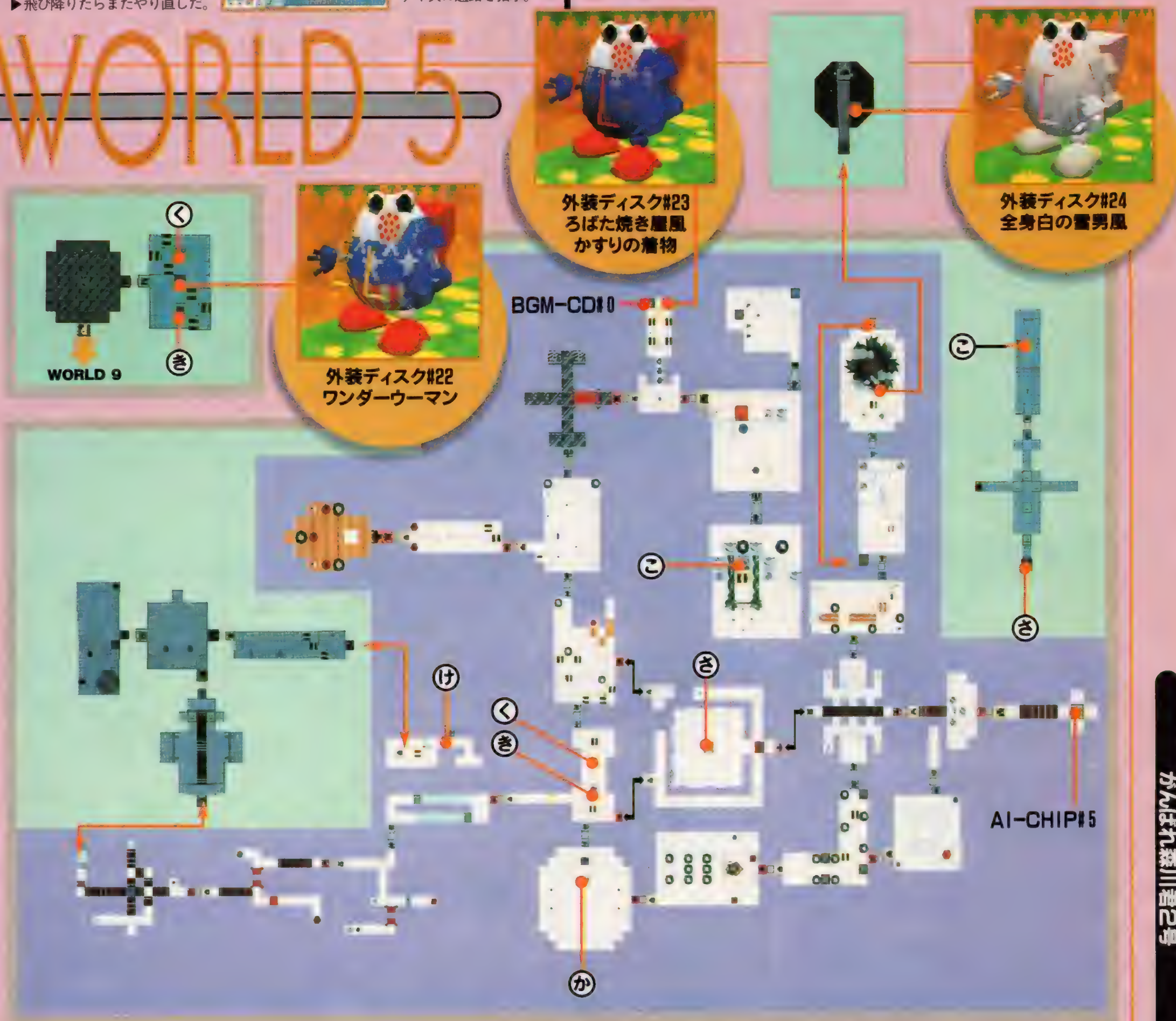

▶何もしないで行くとこんな状態。

北東のステージには謎のＰｉＴの家があるのだが、普通に行ったのでは何もない。この１つ手前のステージで、スイッチを３回押して木をウンチに変えよう。すると、もう１つの北の通路が現れ、そこを通ると家も出現するのだ。


▲このステージのスイッチを押すたびに木が変化する。


▲木がウンチに変わるまでスイッチを押してから北へ。


▲さっきは何もなかった空間に家が出現。中へＧＯ！



RUNABOUT
ランナバウト

最速を誇る隠しカーの出現条件を特別公開！
＋5台の隠しカーに、全コース目的別の攻略もあるぞ！

ジャンル	カーアクション	価格	¥5,800
メーカー	やのまんゲームズ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン
発売日	5月23日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ようやく発売になったことだし、編集部でも自宅でも、ちょっと気晴らしというときには、「ランナバウト」でドッカンバッカン走ってます。もちろん、全車種使用可能になってますし。ところで、製品版のマニュアルを見てちょっとガッカリしたことがひとつ。隠しカー全車種の姿がしっかり掲載されてるじゃないですか！　ここはシルエット程度にとどめて、実際に画面上で見るまでのお楽しみにしておいた方が良かったと思うんだけどなぁ。ちぇっ。（TAC☆）

まだまだあるぞ！　隠しCAR公開＆条件別攻略!!



出現条件　初級コースを被害総額$0でクリアする



◀最高速はもちろんのことだが、[illegible]ハンドリング、ブレーキといった、トータルバランスの良さが、この車の最大の長所。ただし、ドリフト系は他のほとんどの車と走り方を変える必要があるぞ



▶このように、スピードが必要な条件のクリアも簡単。各コース4分以内も楽勝だ



▶車体が小さく、コーナリング性能がいいので障害物を避ける[illegible]

見た目から期待されるとおり、最高の性能を持つマシン。耐久性だけはかなり低いので注意。条件はかなり難しいけれど、このマシンで公道を突っ走れるのだから苦労するのだけの価値はあるぞ。他のコースでも、＄0クリアを試してみるといいかもしれないね。ポイントはコース別安全運転の項を参照のこと。



出現条件　中級コースのオービス地点で時速180km/h以上記録してクリア

月曜日の朝なんかに、ご町内で見られるアレ。意外に性能は悪くない。大きさの割に小回りが利くが、ハンドリングの感覚にクセがある。

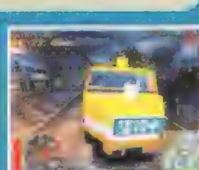


▲べつに、収集所ごとに止まる必要はないぞ



出現条件　中級コースのオービス地点で時速230km/h以上記録してクリア

車体の前では、ちゃんとブラシが回転している。でも、走った後がキレイになるわけではないようだ(笑)。後方視点だと前が見えない…。



▲[illegible]

誰もが1度は運転してみたいと思うはずの3車種をPick up!

ここで紹介した3台は、使うための条件もかなり厳しくなっている。19Aを出すために使う車は、小回りのきくMINがいいぞ。TRDとRSPの使用条件もちょっと変わっているが、ここは19Aか、この後紹介するGT1を使おう。この地点で230km/hを記録するには、直前のカーブをいかにスピードを殺さずに抜けるかにかかっているぞ。また、ここで規定のスピードを記録しても、タイム内にゴールできなければ意味がないので、がんばって走ろう。

DOWN TOWN 初級コース

宝石店の店内にあるヒスイの像を奪って逃走するシーンの後、スタートする。ここのコースポイントは、最初の中華街で、5つのバッテリーを回収するところ。道が込み入っているうえに対向車も多いこの区画で、どんなルートをとるかは、車種によっても変わってくる難しい問題だ。回収したバッテリーで正門を破壊して邸宅を抜けたあとは、難しい場所はほとんどない。見晴らしのいい海岸線で高速ドライブを満喫することができるぞ。



◀ところどころに、警察のバリケードが待ち受けている。

FD7

出現条件 初級コースを4分以内でクリア



加速性に優れたスポーツカー。コーナリングでは、旋回性能は悪くないものの、グリップ力が弱いため、ドリフトしやすい。中・上級者向けの走り屋マシンといえる。



初級コース ポイント案内

a～e：バッテリー ①宝石店：残った宝石棚は高額破壊可能品。②警察のバリケード ③アーケード：ガラスを破って通過可能。④路地裏：小型車のみ進入可能。置いてある箱の中には、爆薬もある。 ⑤警察のバリケード ⑥マイケル邸：左右のプールに落ちると走行不能に。 ⑦ガソリンスタンド ⑧ホテル：正面の看板を突破してロビーを通過可能。左の道には観光バスが止まっている。 ⑨分岐：左のトンネルはバリケードを破って進む。右の海岸線では、観光客の車が多数停車している。 ⑩警察のバリケード ⑪ブロードウェイ：入り口付近には、破壊可能なショーウィンドウが多数。2カ所ある坂では、スピードを出しているとジャンプする。



▲アーケードを破るかどうかで、中華街のルートが大きく変わる。



◀ホテルのロビー突破は、このコースのハイライトシーン。

【めざせ最速クリア!】

中華街に入ったら、バリケードを避けて2つ目の角を右へ曲がり、a→dから、アーケードを抜けてc→b→eの順でバッテリーを回収すれば曲がる回数も少なく、速く走れる。スピードの出ない車でのタイムアタックの場合、⑦のあたりで迫るパトカーに追突させてスピードを稼ごう。ホテルはもちろん中央のロビーを突破。ブロードウェイでは、ジャンプ後、停車している車に衝突しないよう制御に気を配れ。



▲最初から使える車でも、わりと楽に4分以内の条件は満たせる。

【破壊王になるために!】

スタートしたらすぐに、バックして後ろの宝石店内へ。左右の壁際に計6つの宝石棚が残っているので、残らず壊そう。マップの各所にある電話ボックスは、高額な上にダメージも少ないオイシイ品。ルート上にあるものは、すべて破壊だ。停車している車や対向車は、ダメージ&タイムロスも大きい。自車の状態にもよるが、車を狙うなら、損害額の高いパトカーか、前を走る車への追突に限定しておいたほうがいい。



▲中華街を抜けるまでに、どれだけ破壊できるかが勝負だ。

【安全運転のポイント!】

車はＭＩＮかＥＬＳを。中華街をいかに無破壊で抜けるかが問題。バッテリーの回収は、左右にあるフェンスを壊さないよう慎重に。②の角をバリケードの左から抜け、a、すぐに右へ曲がって、b→c→d→eと回収し、そのまま路地へ。邸宅の敷地を、テーブルと門を壊さないようゆっくりと抜けたら、あとは対向車や停まっている車に注意して、タイムに間に合うよう飛ばすだけ。ホテルは右の道を回ろう。



▲検問などは路肩を走って回避。その他花ビンやごみ箱にも注意。

RUNABOUT ランナバウト

中級コース

日本の海岸沿いにある高速道路が舞台。混雑した海水浴場わきの道や、「高速」のはずなのに渋滞やら調整中でスピードを出せない道など、日本の道路事情が反映されており、スピードを出せるところと慎重な走りが要求される場所の使い分けが重要だ。ターゲットはリムジンに積まれたお宝。ゴールからこちらに向かって走ってくる白いリムジンに激突してお宝を奪ったら、あとは警察による検問を突破して、いちもくさんに逃走すべし。



◀高速道路の入り口では、表示に注意してルートを選択。

GT1

出現条件 中級コースを4分以内でクリア



レースマシンだけあって、加速、最高速ともに素晴らしい。ただ、グリップはやや低めで、なにより マニュアルシフトオンリーなため、上級者でないと扱うのは難しい。



中級コース ポイント案内

①オービス地点：制限時速100km/hで速度超過を計測する。②工事中：右のトンネルへは進入不可能。 ③料金所：それぞれのゲートに車が並んでいる。右側ほど混雑しており通過が困難に。 ④下りの急カーブ ⑤潮見崎海岸：左へそれてフェンスを破れば、海水浴場を走ることができる。砂浜では足をとられてスピンしやすいうえ、スピードも出ない。しかも、海へ入れば走行不能になってしまう。 ⑥この地点から、橋の状態が確認できる。 ⑦開いた橋が斜めになっていれば、ジャンプで通過できる。 ⑧しおさい牧場：牡牛がモーモーなく。 ⑨高速道路入口：電光掲示板で道路状況を確認できる。 ⑩ガソリンスタンド：時々、大型トラックが出入りする。 ⑪事故：トンネル内で、事故ったトラックが道をふさいでいる。 ⑫河川：フェンスの切れたところから左へ入れば、脇道として走行可能。川底は滑りやすい。 ⑬検問：4台のパトカーが並んで、道をふさいでいる。



◀事故で道がふさがれている場所が多いぞ。

めざせ最速クリア!

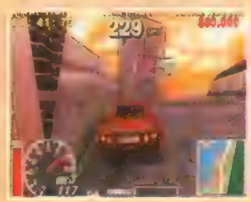
序盤の高速は気持ちよくとばせる。ここでできるだけ、タイムを稼いでおきたい。橋の状態や後半の高速の事故など、変化する状況が多いので、タイムアタックには運の要素も絡んでくる。事故現場では、下手にぶつかるよりも、しっかりスピードを落として抜けよう。橋はもちろん、飛んだ方が速い。海水浴場でのルート選択が難しいところだが、上の道を、止めてある車を避けながら抜けた方が速い感じ。



▲海水浴場の砂浜では、ハンドルを取られるので注意。

破壊王になるために!

高額のアイテムが、タンクローリーとトラック、救急車ぐらいしかないので、被害額を稼ぐのと、自車のダメージをおさえて時間内にゴールすることの両立が難しい。被害総額を極めるなら、徹底してこれらのみを狙い、それ以外との衝突は絶対に避けよう。自車と同じ方向に走っている車に追突したり、されたりする場合なら、ダメージ、タイムロスとも少なくてすむので、それができる場所は逃さないこと。



▲①の左端にあるオービスのカメラは、そこそこおいしい。

安全運転のポイント!

＄０クリアをめざす場合、１９Ａがベスト。①のあたりや最初の高速入口直後では後方から車が来るので、追突されないように位置を覚えて回避。③は中央のゲートの左寄りをすり抜け。海水浴場は上の道を。入り口のタンクローリーを避けた直後にあるフェンスにも注意。あとは、高速道路の事故を避けるために、下の一般道を走った方が確実だ。⑬の検問地点もかなり微妙。カーブの前からスピードを落として抜けよう。



▲とにかく障害の多いコース。安全に走れる場所を見つけよう。

METRO CITY 上級コース

ステージ開始時には、ターゲットが隠されている像の場所はわからず、電話ボックスで迎えのヘリに連絡するまではタイム制限もないという、変わったステージ。前半は道が狭い割に交通量が多く、中盤はたくさんの分岐がある裏道、終盤はクネクネと曲がった道のあと、ショッピングセンターを突破、というぐあいで、さまざまな要素が盛り込まれたコースになっている。ちなみに、初級と中級をクリアしてからでないと、このコースは選択できない。



◀白銀の杖が隠された像を破壊して、迎えのヘリのもとへ急げ！

TAC

出現条件 上級コースを4分以内でクリア



かつては一世を風靡したスーパーカーの代表格。直線でのスピードは素晴らしいのだが、コーナリング性能はもうひとつ。マニュアルシフトのみの、上級者向けの車だ。



上級コース ポイント案内



T：電話ボックス：体当たりすれば、ヘリに連絡したことになる。ゴールから遠いものほど、タイムが多い。①川沿いの市街地：車の往来が多い。特に、バスとの衝突には要注意。　②第１の地下鉄：大きくカーブして、市街地の出口付近まで続く。　③建設中の道：突き当たりの看板を破って進入。さらにジャンプして、トンネルの入り口まで続く。　④エラスムス通り：入り組んだ裏通り。数ヶ所が門で区切られている。⑤第２の地下鉄：エラスムス通りの出口近くまで通っている。　⑥像：このステージの目的である、白銀の杖が隠された像。　⑦ガソリンスタンド　⑧ここの看板を破れば、下の道へ近道ができる。　⑨駐車場：ここにも電話ボックスが設置されているがまず利用することは無いだろう。　⑩隠しトンネル：小型車でないと入れない細いトンネル。　⑪池：走行可能。反対側の細い坂道へ向かえば直線で突っ切れるが、かなり滑りやすい。　⑫ショッピングセンター：建物の裏には、コンテナの並んだ区画があり、その奥にヘリとの待ち合わせ場所である赤い鉄塔が建っている。



◀地下鉄の線路は、このステージの見せ場。ぜひ一度は走ってみよう。



◀⑪の池では、微妙なハンドリングミスで車がスピンしてしまうぞ。

【めざせ最速クリア！】

地下鉄の線路は大きく迂回しているため、通らない方が速いと思われるのだが、小型で最高速の出る車で、出入り口をロスなく抜ければ、タイム短縮につながる可能性も。③の道を使うなら、うまくジャンプしないと、大きくバウンド、スピンして、かえってロスになる。⑧のショートカットや、⑪の池も同様だ。④の区画では、地下鉄を使わない場合、左寄りのルートをとったほうが、分岐のコーナーが少なくてすむ。



▲上級だけあって、ショートカットの有効利用にもテクが必要。

【破壊王になるために！】

なんといっても地下鉄の線路を走る電車。それなりのダメージも覚悟しなくてはいけないが、$1,000,000が２台というのはあまりにもオイシイ。タイムに関しては、破壊の限りを尽くした後で電話ボックスに接触すればいいから、ダメージの計算だけしっかりしてゴールすればいいので、中級よりも気が楽。あとは、最初の市街地にあるショーウィンドウ、ショッピングセンターのウィンドウなどが狙い目のアイテム。


▲ショッピングセンターの内部は、安いものばかりでイマイチだ。

【安全運転のポイント！】

川沿いでは対向車に気をつけて。問題は④のあちこちにある門。右寄りのルートをとれば、門の片側が開いているところがあるので、そこを通過していこう。もちろん、車は１９ＡかＥＬＳが絶対オススメだ。ショッピングセンターは建物の右側を抜けて、コンテナの列は一列目が左端、残りは右端に、フェンスの置いていない場所がある。大きく回り込むことになってしまうが、そこを通るしか手はないぞ。


▲他の車のルートには、ある程度パターンがある。覚えておこう。

ゼロヨンチャンプ DooZy-J（ドゥーヅィ ジェイ）

いろんな要素が含まれているので、以下の基本をしっかり把握してプレイに備えてほしい……そんな発売直前攻略!!

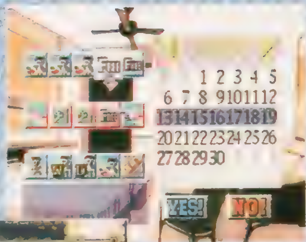
ジャンル	RCG	価格	¥6,800
メーカー	メディアリング	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	6月20日予定		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

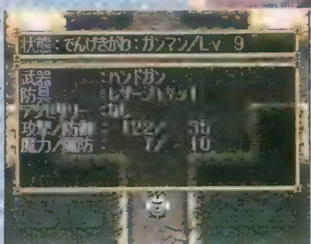
1本でさまざまなジャンルのゲームが楽しめるRCGとして人気の「ゼロヨン」シリーズも、今作でいよいよ5作目。何と言っても今回の目玉は、ギャルゲー要素が導入されたことだろう。これでまた、新しいファンを獲得しそうな予感が……。だけど、コンマ何秒かで勝敗が決定する本格的なゼロヨンレースをはじめ、お気楽なミニゲームやミョーなノリのRPGなど、従来の魅力もちゃんと残っているから、シリーズを通じてのファンの人も期待どおり楽しめるよ。（ぼけにん）

基本ポイントをおさえて"チャンプ"へGO（まっしぐら）!!

発売迫るハチャメチャRCG『ゼロヨンチャンプDooZy-J』。今回は、レースを勝ち抜くために、まずはこれだけおさえておけばOKという基本ポイントを、各パートごとに解説していくぞ。ゲーム序盤で誰もが必ずツマってしまうであろう超難関のRPG「インディアの秘宝」の徹底攻略とあわせて、チャンプ街道を突き進むためのマニュアルとして活用してくれ!!



▲序盤はスケジュールをうまく組んで、パートナーのチューニング日数をたくさんとろう。



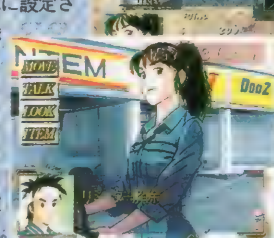
◀RPGでは、マップ画面のときに⊗ボタンを押せば、ステータス画面になるぞ。

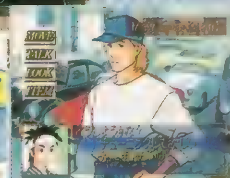
TUNE（チューン）
まずはコンピュータをチューンアップ!

とにかく最初は「コンピュータ」をレベル2までチューニングしよう。そうすると、リミッター（スピード違反防止のため、純正車に設定されている速度制限機構）が解除され、マシンの最高速度が大幅にアップするからだ。また、ゲーム序盤は、ロサンゼルスのチューニングショップがかなり役立つ。大いに利用しよう。



◀何よりも先に、「コンピュータ」をチューンしよう。
▼ロスのチューニングショップ。



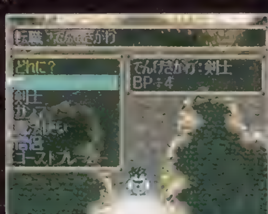


◀これで200km/hを超える速度がカル〜く出せるようになる。

第1のRPG インディアの秘宝

序盤最大の超難関をレベルごとに攻略するぞ!!

「ゼロヨン」シリーズ恒例のRPG。今回は、ゲーム序盤のグランドキャニオンでプレイ可能な第1のRPG「インディアの秘宝」を徹底的に攻略するぞ。このRPGは、まずヴィレッジでヤンと出会い、秘宝の情報を聞いてから、翌週「探索」で洞窟に行くことでプレイできるようになるのだ。



▶ここでは、2人とも「剣士」か「ガンマン」に転職させて戦うのがベストだ。

LEVEL 1

2人のLV（キャラクターレベル）が、2〜4になってからボスと戦おう。倒せば、炎系の秘宝「勇気のガーネット」が手に入るぞ。



◀体力を回復してくれるこの宝箱のそばでLVを上げよう。

LEVEL 2

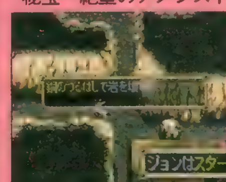
ここも問題なのはボスだけ。LVが4〜5になっていれば勝てるハズだ。ボスを倒すと、回復系の秘宝「労りのトパーズ」が入手できる。



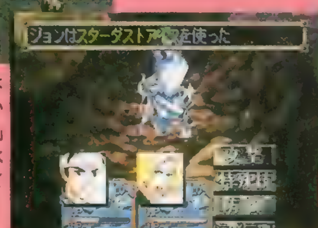
▲このLEVEL 2では「短いロープ」と「長いロープ」を入手しないとボスのところに行けないぞ。

LEVEL 3

前の2つのLEVELと比べると、難度が高くなっているので、最低でも2人のLVが7以上になっていないとクリアはキツイ。通路を塞いでいる岩は、ダンジョン内で売っているつるはしを使えば壊せる。ボスを倒すと氷系攻撃の秘宝「絶望のアメジスト」が手に入るぞ。



◀入口を入って左に進んで行けば、ボスがいる場所まですぐだ。でも、LVを上げる方が先だぞ。

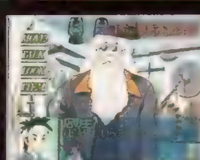


▶ここのボスは氷系魔法に弱いので「魔法使い」に転職して、氷系魔法を覚えてから戦うのも1つの作戦だぞ。

徹底攻略

データ1 アイテム
常にココをチェック!

アンティークショップのアイテムは、キャラのLVが上がると変更されていく。随時、チェックをしよう。



▲アンティークショップへは、スケジュール画面で「探索」を実行しないと行くことができない。

アンティークショップで買えるアイテム一覧表

品物	値段	効果	品物	値段	効果
登山ナイフ	$200	攻+10	ボンデージ	$340	防+10、魔+15
ケヤキの杖	$100	攻+10、魔+5	レストアドリンク	$80	毒を治す薬
ショートソード	$500	攻+35	魔法の小瓶	$100	MPが26回復
ハンドガン	$500	攻+35	回復薬・梅	$30	HPが30回復
獅子の杖	$400	防+30、魔+15	回復薬・竹	$100	HPが73回復
レザージャケット	$220	防+8	回復薬・松	$500	HPが全回復

※「攻」は攻撃力、「魔」は魔法攻撃力、「防」は防御力を表す。「攻+10」は、装備することで攻撃力が10アップするということ。

RACE レース

シフトチェンジのタイミングがすべて!

ゼロヨンレースでは、"シフトを制した者がレースを制す"と言われるくらいシフトチェンジのタイミングが超重要だ。そのタイミングを覚える、ちょっとしたコツがあるので説明しておこう。シフトチェンジの目安となるのは、画面左上のタコメーター。次にチェンジするシフト（2速〜）におけるエンジンの最大回転数（針がそれ以上振り切れない限界回転数）をあらかじめ調べておき、その1000回転（1メモリ）ぐらい手前でシフトチェンジするのが、タイムロスがきわめて少ないベストなタイミングのようだ。あとはテスト走行などで、繰り返し練習あるのみ!!



タコメーターに注目!



▲あらかじめテスト走行で、各シフトにおけるエンジンの最大回転数を調べておく。

◀レース時に見るべきものはタコメーターの"針"だけだ。絶対に目を離すな!

これでカンペキ!

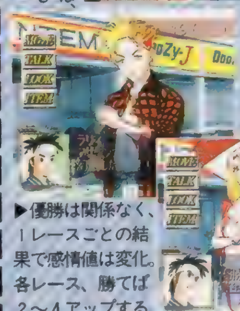
PARTNER パートナー

感情値のアップはプレゼントでキマリ!

パートナーとのイベントは、そのパートナーのプレイヤーに対する感情値（初期値は64）が高いとき（90〜127）に発生しやすい。感情値を上げるには、プレゼントを贈るのが手っ取り早い方法だぞ。右の表を参考にね♥



▶プレゼントの品物によっては、逆に感情値が下がってしまうものもあるので注意が必要だ。



◀レース後のパートナー交換。クビにしたパートナーの感情値は10マイナスされる。



▶優勝は関係なく、1レースごとの結果で感情値は変化。各レース、勝てば2〜4アップする。

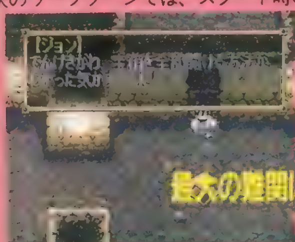
主なプレゼントに対する感情値の変化

プレゼント名 ＼ パートナー名	なつき	エレミー	ウェンディ	ラリィ	ベルジェ	キューラー	ポニィ	ラフィー
ダイヤのリング	4	3	2	4	8	4	5	6
サファイアのリング	3	2	2	4	6	3	6	4
ゴールドのピアス	4	0	0	6	3	−3	5	−1
プラチナのピアス	5	−1	1	7	1	−1	4	−1
可愛いネックレス	2	5	−3	0	−6	5	3	4
黄色いリボン	−3	−2	−5	−5	−8	1	−1	8
流行りのジャケット	2	4	1	2	1	3	8	−2
古着の革ジャン	6	1	5	8	−8	−2	3	−4
新品のつなぎ	5	5	5	5	5	5	5	5
ミニスカート	0	−3	−7	−3	0	−2	6	4
ブブさんのぬいぐるみ	1	2	−3	−4	−8	8	2	7
ゼッターマンの人形	−2	0	4	−2	−8	2	−2	6
ジグソーパズル	4	5	3	2	−2	7	6	4
F-1ガレージキット	5	4	6	1	2	3	3	3
ゼロヨンチャンプのCD	5	2	1	4	−3	3	6	7
ロックバンドのCD	4	−4	0	8	−5	−3	3	−1
ボストンフィルのCD	2	8	2	2	1	6	4	−5
紅いルージュ	3	1	5	2	6	2	2	−1
マニキュアセット	1	−2	−4	4	4	−1	2	−1
ブランド香水	0	−5	−2	2	3	−3	3	−2

重要

LEVEL 4 難関パズルの㊙攻略法を大公開!

このダンジョンの超難解なパズルは、マップ上にある宝箱を特定の順番で全部開けないと先に進めない仕掛けになっている。しかし、普通にパズルを解かなくても、「どれか1つの宝箱（2回目以降も同じもの）を開ける→扉スイッチ押す」という行動を3回ほど繰り返せば、難なく先に進めちゃうのだ。その次のワープゾーンでは、スタート時の部屋の左下にあるワープポイントに入ること。そうすれば、あとはカンタンにボスがいる場所までたどり着くことができる。ボスは、LEVEL 3のボスと同様、氷系の魔法に弱いぞ。



最大の難関に意外なクリア方法が…

▲実は、素直にパズルをクリアしなくてもいいんだけどね。真面目に解きたいという人は、悩んでみて下さい。



▲この画面になったら写真の左下にあるワープポイントに入っていけばOK



◀このボスを倒すと、文字どおりの秘宝「逃避のオパール」が入手できるぞ。

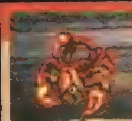
データ2 モンスター

モンスターのデータを把握してムダ無く戦え

各LEVELのボスを含め、「インディアの秘宝」に登場する主なモンスターは以下の通り。　※( )内の数字は、魔法攻撃力、魔法防御力をそれぞれ表します。



大ネズミ
■LV:2　■HP:15
■攻撃力:20(0)
■防御力:10(5)



大さそり
■LV:4　■HP:20
■攻撃力:21(0)
■防御力:14(12)



サボテン怪人
■LV:6　■HP:20
■攻撃力:35(5)
■防御力:20(0)



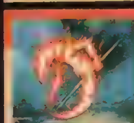
バックダンサー
■LV:6　■HP:30
■攻撃力:80(3)
■防御力:22(7)



殺人ワシ
■LV:8　■HP:50
■攻撃力:50(3)
■防御力:25(12)



人食いネズミ
■LV:12　■HP:50
■攻撃力:90(3)
■防御力:30(5)



ガーネットの精
■LV:8　■HP:120
■攻撃力:50(3)
■防御力:20(200)



トパーズの精
■LV:12　■HP:170
■攻撃力:67(3)
■防御力:27(20)

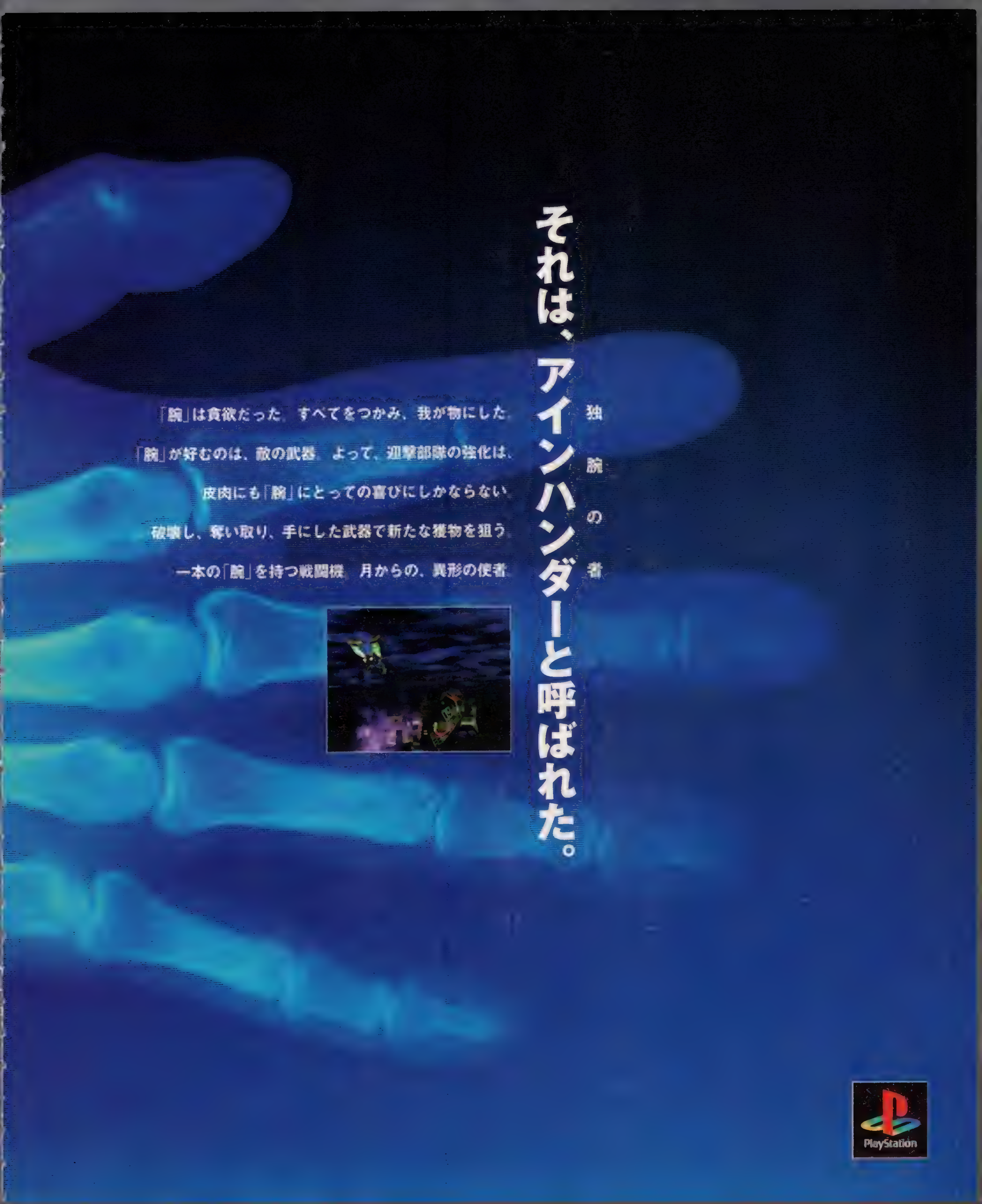


アメジストの精
■LV:15　■HP:250
■攻撃力:78(3)
■防御力:40(10)



オパールの精
■LV:25　■HP:140
■攻撃力:80(3)
■防御力:45(5)


EINHÄNDER
アインハンダー
TM
NON-BREAK SHOOTING
発売日未定
SQUARESOFT
株式会社スクウェア　〒153 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©スクウェア


独腕の者
それは、アインハンダーと呼ばれた。
「腕」は貪欲だった。すべてをつかみ、我が物にした。
「腕」が好むのは、敵の武器。よって、迎撃部隊の強化は、
皮肉にも「腕」にとっての喜びにしかならない。
破壊し、奪い取り、手にした武器で新たな獲物を狙う。
一本の「腕」を持つ戦闘機。月からの、異形の使者。
PlayStation



聖龍伝説
~外伝~
さあ、懺悔の時間だよ
日本テレビの高視聴率番組が、
待望のゲーム化!
あの聖龍伝説が、外伝となって甦る!
対戦モードだけじゃない!
聖羅の新しい戦いが、
ストーリーモードで
展開される…!
聖龍伝説~外伝~
■発売日:8月1日(予定)■価格:5800円(税別)■ジャンル:格闘アクション■
エンディングテーマ「OUT OF FIELDS~ある風景と風の描写~」THE POSTMEN
vap
株式会社バップ
〒102 東京都千代田区四番町7 新和ビル2階 TEL.03-3234-2431
VAPホームページ http://.ntv.co.jp/grp/vap/
©NTV / VAP INC. "PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation

キテルぜ！ スーパーファンタジー 怒涛の大冒険!!

最新刊 電撃文庫 好評発売中!



イラスト/田島昭宇（摩陀羅 天使篇3 沙の子供より）

ついに登場！ 大人気シリーズ第3巻。…そして、天使が降臨した！
マダラ完全体、世紀末都市・東京に発動、転生戦士たちの新たなる戦いがはじまる。

摩陀羅 天使篇3 沙の子供

大塚英志 イラスト／田島昭宇 定価：本体490円+税

好評発売中! 摩陀羅 天使篇1〜3

同時発売! 魍魎戦記摩陀羅全集 別巻Vol.3 MADARA影
高橋 明 with MADARA PROJECT 定価：本体950円+税

戦慄の傑作「ブラックロッド」に続く待望の新作。異形の街で、再びドラマが始まる…。

ブラッドジャケット

古橋秀之（第2回電撃ゲーム小説大賞〈金賞〉受賞作家）
イラスト／伊藤義則 定価：本体530円+税

痛快スペースファンタジー第2弾! またもや美少女&美女がいっぱいっ!

星くず英雄伝② パンドラの乙女

新木 伸 イラスト／平井久司
定価：本体570円+税

ついに登場! 大人気育成SLGの完全ノベライズ!

はるかぜ戦隊Vフォース 天翔ける白鳥

JUKE弘井 イラスト／千葉道徳
定価：本体570円+税

好評発売中! プレイステーション版ソフト「はるかぜ戦隊Vフォース」価格5.800円（税別）
6月27日発売! セガサターン版ソフト「はるかぜ戦隊Vフォース」価格5,800円（税別） （発売元/ビング）

RPGノベルの決定版! 最高のスタッフで贈る「ミスタラ」の世界。

魔術師の遺産〈上〉〈下〉 ミスタラを継ぐものたち

著／ディクシー・マッキオーネ
訳／安田 均・笠井道子 イラスト／末弥 純
定価：本体〈上〉540円+税 〈下〉560円+税

若者たちは伝説の勇者になるべく旅に出る! 究極の冒険ファンタジーが登場。

アースドーン・ノベルズ
黎明の勇者たち〈上〉

柘植めぐみ イラスト／雨宮慶太
定価：本体590円+税

目標 600万部の男 (半分まできたぞ〜!!)

It's SHOW TIME

友野詳 まいどおおきにセール 大謝恩会



電撃文庫 好評発売中!
絶好調! 友野詳がおくる異世界冒険ファンタジー!
龍、虎、鳳、蝗……。央華世界をめぐる4つの物語。

央華封神外伝 龍、蒼天に浮かぶ

友野 詳 イラスト／田沼雄一郎
定価：本体530円+税

好評発売中!
小説 央華封神1〜3

ラジオで会おう! 「グーチョキパー アニゲでポン」番組内
ラジオアドベンチャー 友野 詳の電撃大将
MBSラジオ(1179KHZ) 毎週金曜日24:00〜26:00内 パーソナリティ:友野 詳・金月真美・氷上恭子

運命の仲間たちが集結。双子は最後の試練に立ち向かう!
第2部にして完結篇、ついに登場!

スニーカー文庫 好評発売中!

ルナル・サーガ完結篇（上）（下）

友野 詳 イラスト／西村博之 定価：本体 各580円+税



好評発売中!
ルナル・サーガ1〜6
影色の追跡 ルナル・サーガ外伝2
月の夜は謎を追え! ルナル・ジェネレーション1
虹色の予兆 ルナル・サーガ外伝1
〈龍〉を守る者 ルナル・ヒーローズ

発売／角川書店

決定! 大謝恩会 まいどおおきにセール 記念
友野 詳からキミに!
特製テレホンカード 600名プレゼント!
（詳しくは電撃文庫・スニーカー文庫帯で）

メディアワークスのホームページ⇒http://www.mediaworks.co.jp/

※定価は本体価格に消費税が別に加算されます。

発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
内容に関するご質問▶03-5281-5207(メディアワークス書籍編集部)


SEGASATURN
きょう、ちょっとしたイサコサがあった。キッカケはほんのささいなことだったんだけど…
でも、仕事が片づく頃にはみんないい顔してた
エンフィールドは
今日も1日HAPPYでした
近ごろHAPPYありますか？
ストレスなしでとことん楽しめる、気配りシステム。
アニメーション
クオリティの高い、美しいアニメーションは必見の価値あり。
ステータス画面
ノイローゼや病気など、仲間のステータスや能力がひと目で確認できる。
パーティー画面
パーティー全員の感情や、成功あるいは失敗したイベントを一括チェック。
MAP
かわいいSDキャラが、パーティー全員の居場所や動きを教えてくれる。
セガサターン版 7月18日 発売予定
プレイステーション版 8月28日 発売予定
定価 各5,800円（税別）
MEDIAWORKS （株）メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks.co.jp/
© Starlight Marry／Media Works Inc.



PlayStation
悠久幻想曲
ゆうきゅうげんそうきょく
キャラクターデザイン moo（代表作：エターナルメロディ）
セルワーク：JCスタジオ
ラジオドラマ放送決定！
「子安、氷上のゲムドラナイト」 日時 7月6日～（毎週日曜日）
TBS・HBC 深夜25:00～25:30 MBS 21:25～21:55 RKB毎日放送 深夜24:40～25:10
（ゲームオリジナルキャスト・脚本によるインタラクティブラジオドラマ）
締切間近！～6/30
6/30までにプレイステーション版「悠久幻想曲」をご予約の上、予約控え券をメディアワークスまでお送りください。
先着で1万名様に特製メモリーカード用シールをお送りいたします。
詳しくはプレイステーション取扱店もしくはユーザーサポート電話でお尋ねください



超本格派
バンド育成シミュレーション
SOLD OUT
ソールドアウト
PlayStation
君の創りあげたバンドが
6万5千人を熱狂させる!
プロデューサーは、君だ!!
★ミュージック・シーンの裏まで覗く!?
音楽業界を完全シミュレート!
★L.A.録音によるオリジナル・ナンバー10曲!
★バンド構成等で随時変化するサウンド・バリエーションは2,500通り!!
★中山加奈子(ex プリンセス・プリンセス G,Vo)によるボーナス・トラック収録!
収録されているオリジナルナンバーは、
ハード・ロック、バラード、R&B、ジャズ、レゲエ等々
全てがこだわりの10曲!!
舞台は近未来の架空都市TOKIO-CITY
ゲーム・プレイヤーは、実力はあるが、チャンスに恵まれないヴォーカリスト。
今こそ最高のバンドを結成して、ロック・ビジネスの頂点を目指せ!
トキオ・シティを徘徊し、メンバーと作曲者を探し出す。地道なリハーサルやプロモートを経て、
ライブを成功させCDをリリース。プロデューサーとしての手腕も問われ、バンドと事務所を運営してゆく。
君は、ドームの夢を自分の手に掴めるか!
「"ソールドアウト"にすっかりハマっちゃいました。気付くと夜が明けていた!」[富田京子(exプリンセス・プリンセス／Dr.)談]
「ゲームという枠の中で、よくぞここまで実際の業界を再現出来たと思う。良くできてます」[渡辺敦子(exプリンセス・プリンセス／B.)談]
「事実以上のリアリティ!?業界疑似体験したい人におススメ」[増田勇一(Music Life／編集長)談]
'97 6月20日 ON SALE! ¥5,800(税抜)
品番:SLPS-00597/JANコード:49-97938-52002-0/© 1997 SHINKO MUSIC PUB.CO.,LTD.
"PlayStation"マーク及び"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です
〒101東京都千代田区神田小川町2-1 デジタルメディア課 TEL.03(3292)2876 e-mail:shinko-m@shinko-music.co.jp URL:http://www.shinko-music.co.jp
発売元:株式会社シンコー・ミュージック



電撃
プレイステーション
PlayStation
G
★今号のタイトル★
悠久幻想曲
ときめきメモリアル対戦とっかえたま
QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
合い言葉はG。Gのためなら、
命はかけないが、徹夜くらい
ならおちゃのこさいさい。そ
んな熱い心を持った貴方に送
ります。合い言葉はG。

隠されていた部分を直撃!!

ついにゲームの核心部分に迫っちゃう

悠久幻想曲
ゆうきゅうげんそうきょく







育成方法やスキル、さらにイベントに関することなど、いままで謎に包まれていた部分をまとめて大紹介！ そのほか魅力的なサブキャラについてもチェックしちゃおう。



悠久幻想曲

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	メディアワークス	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	8月28日予定		



リサ・メッカーノ

オープニングでは名前の入力、キャラメイクと、さらに…

お待たせしました！ ついに今回は具体的な育成方法やイベントの発生パターンといった、ゲームの核心ともいうべき部分に迫っていくぞ。まずゲームを開始すると名前の入力になるのは前回も紹介したが、この後にキャラメイキングもできることが判明。その方法は質問に対する答えによって主人公の能力が決まっていくというもの。そしてその次はお待ちかねの仲間の勧誘なのだ！



◀質問に答えるたびにHPやMPの最大値などが増減する。

仲間の勧誘もできちゃう

いよいよなんでも屋がスタート!



▲まずは顔見せという感じで勧誘できる10人が次々と主人公の前に現れる。各キャラの個性がよくわかる見逃せないシーンだ。



▲勧誘パートでは、その10人の中から3人を選んで仲間にするのだ。能力的には大きな差はないので、自分の好みで選んじゃおう。



▼仲間の勧誘を終えたら、いよいよ育成パートに突入！ 仲間たちと過ごす楽しい一年間のスタートだ。

最後には素敵なプレゼントもあるぜ!

育成システム

メイン画面を細かく紹介よ！

メイン画面には日付や現在の所持金、そして仕事の内容やキャラの能力値など、重要な情報がギッシリ表示されているぞ。ここで仲間に仕事を割りふり、実行させていくのだ。ひとまず画面内の情報の読みとり方や役割について紹介していくので、しっかりチェックしておこう。



病院 体力を回復してくれる。ただし、お金が100G必要なので、残金には気をつけよう。

現在の所持金 現在持っているお金が表示される。ひと月に1度、給料を支払わないといけないので、大事に使おう。ゼロになると休日にコロシアムで腕試しをしたり、スキルの鍛錬ができなくなるぞ。



ステータス&相性表 キャラの能力値や相性が見られる。どんなスキルを持っているのか、また残り体力は？ といったことをここで確認しながら、各キャラに仕事を割りふっていこう。

今週のお仕事 街の人から依頼された仕事が、最高6つまでここに表示される。

仕事の内容



左側のマークは仕事の内容。数値は報酬を表している。仕事を引き受けたいときは、キャラの顔マークを選んで、実行すればOK。

ステータス画面の謎のゲージの正体も！



ヒロイックゲージ 仕事をして街の住人たちの信頼を得るとゲージが上昇する。

ゲームの基本的な進行パターン

ゲームは1週間単位で進行。1週間はスケジュールの入力→実行→結果→休日の4パートで構成されていて、これを繰り返していくのだ。4週間が経過すると月末は給料日。もうけたお金を仲間たちに分配する。1年間を有意義に過ごすことができるかな？



▲1週間の始まりの日に、仲間に仕事を割りふる。みんなは、その仕事を1週間かけて実行するのだ。1つの仕事を2人以上で実行すると能率がアップ！



▲実行すると仲間たちが仕事場へと散らばり、それぞれ働き始める。仕事の達成度は画面下のゲージでわかるようになっているぞ。ときにはサボることも…。



▲1週間の最終日は休日になる。好みの子のところへ遊びに行ったり、自己鍛錬したりなど自由に行動することができるぞ。詳しくは次のページを見てね。



▲1週間の仕事を終えると、それぞれ結果を報告してくれる。バッチリ働いているとHPやMPが上昇。さらにスキルがレベルアップすることもあるぞ。

月末は給料日だ



▲誰にいくら給料をあげるかを設定。少ないと相性がダウンするかも？ 残金にも要注意。

育成のカギとなるスキルとは…

スキルは能力値の一種と考えてもらえばいい。仕事をしたり、休日に鍛錬するとレベルがグングン上がるぞ。スキルは仕事の成功率に大きく影響するのだ。



▲スキルは全14種類。詳しくは右の表でチェックしてね。

戦闘術	グラシオコロシアムで勉強する。直接攻撃時、敵に与えるダメージがアップ。	料理	さくら亭で勉強する。料理関係の仕事をするのに役立つぞ。さらに何かありそうだが？
護身術	自警団事務所で勉強する。敵から攻撃されたときに受けるダメージがダウン。	音楽	シーラの家で勉強する。音楽関係の仕事をするのに役立つ。特殊攻撃も覚える？
物理魔法	魔術師組合で勉強する。レベルアップで攻撃系の魔法が会得できる。	医療術	クラウド医院で勉強する。魔法以外で味方の体力を回復させることが可能？
神聖魔法	セント・ウィンザー教会で勉強する。レベルアップで回復系の魔法が会得できる。	舞踏	リヴェティス劇場で勉強する。踊りながら攻撃する技を覚えたりしてね。
精神魔法	魔術師組合で勉強する。レベルアップで戦いをサポートする補助系の魔法が会得できる。	商売	夜鳴鳥雑貨店で勉強する。スゴロクバトル時、宝箱から入手できるお金がアップ？
錬金魔法	魔術師組合で勉強する。攻撃系、回復系など、いろいろなタイプの魔法が会得できる。	クラフト	マーシャル武器店で勉強する。武器を作ったりすることもできるのかな？
盗賊	シーヴズ・ギルドで勉強する。スゴロクバトル時、ワナの解除に役立つのかも？	礼儀作法	エンフィールド学園で勉強する。謎に満ちたスキル。いったい何に役立つのか？

休日の行動



6種類の行動をチェックよ！

その週の仕事を終えると最終日はお楽しみの休日だ。この日に実行できる行動は6種類。遊びに行ったり自己鍛錬をするなど、いろいろ用意されているので細かく紹介していこう。

♥遊びに行く

この行動を選んだあとキャラを指定すると、そのキャラのところへ遊びに行くことができるぞ。遊びに行けば2人の相性がグ～ンとアップ！　さらにワクワク、ドキドキのイベントが発生することもあるのだ。またケンカをしているキャラのところへ遊びに行くと、仲直りさせることもできるぞ。一番良く使う行動になりそうだね。



◀イベントは会話選択方式。相手の機嫌を損ねないように考えて会話を進めよう。







▲▶実行すると、チビキャラがマップを移動。お目当ての場所に着くと会話が始まる。

ケンカや自信過剰も回復！





▲かなりご機嫌ナナメなパティ。早く仲直りさせよう。

◀ケンカ状態も回復できる。ただしこの場合イベントが発生しない！

♥スキルの鍛錬をする

全14種類のスキルから1つを選び、鍛えることができる。必ずレベルアップするが、けっこうお金がかかるぞ。お金の少ない序盤では無視してもイイかも。



▶主人公1人でも、また仲間を誘って2人でも実行可能。もちろんお金は2倍になるけどね。

♥腕試しをする

参加料を払ってコロシアムで戦い、勝つと賞金がもらえる腕試し。通常攻撃や魔法、必殺技を駆使し、どちらかの体力がゼロになるまで戦うのだ。ちなみに戦ってもスキルレベルはアップしない。

お金を賭けて勝負だ





◀▲対戦相手は人間からモンスターまでいろいろ。

♥クラウド医院へ行く
♥休養する
♥ステータスを見る

そのほかノイローゼなどの治療はクラウド医院。何もしないで過ごしたいときは休養を選べばOK。またステータスを見ることもできるので、腕試しをするときなどはチェックしよう。

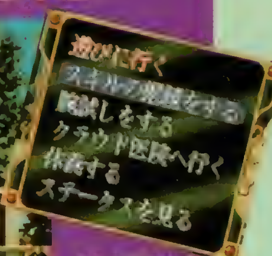


▲クラウド医院のトーヤ医師。イベントにもたびたび登場するのだ。

午前と午後2回の行動ができるけど…

休日は午前と午後の2回、行動ができる。ただし遊びに行く、スキルの鍛錬、そして腕試しをするの3つの行動は、同じ日に2度実行することはできない。しっかり計画を立てて行動していくのがポイントになりそうだ。





◀▲2回連続で実行することはできないのだ。

イベント

いろ〜んな発生パターンがあるわよ！

いままで謎に包まれていたイベント関連の情報もついに公開だ。でも内容的なことは紹介できないので、今回はその発生パターンについてちょっとだけ解説していこう。



エル・ルイス

スケジュール実行中に！

イベントはおもにスケジュールの実行中に発生するぞ。発生すると仕事中にも関わらず特定場所に２人、または全員のチビキャラがワラワラと集合！ そこでイベントがスタートするのだ。どんな事件が主人公たちを待ちかまえているのかは、乞うご期待！



◀２人はもちろん、４人で行動するイベントもあるぞ。



▶目を回して倒れたクリス。何が起こったのかな？

遊びに行ったときに！

休日に誰かのところへ遊びに行くと、そのままイベントに突入することもあるのだ。左に紹介したイベントもそうだが、基本的に進行は会話選択方式。上手く会話を進めて成功すれば、２人の相性がアップ。さらに通常では見られないビジュアルシーンを見ることも！

選択肢が次々と



◀会話を選択する場面はいくつも用意されているぞ。

その結末は…



▶選んだ会話によって話の内容も変化！ 間違えると簡単に終わってしまうこともあるぞ。悩みどころだ。

イベントが終了すると

イベントが終了すると、キャラ同士の相性や画面端のヒロイックゲージが細かく変化するぞ。イベントのタイトルもバッチリ記録されちゃうのだ。



◀当然スタート直後には記録がない。

相性が変化 タイトルも記録される



▲イベントが終了したら、さっそくチェック。細かい変化を見逃すな。

お待ちかねのスゴロクバトルもバッチリ



会話イベントのほかに、スゴロク形式で展開する特殊なものも用意されているぞ。ルールはとっても簡単。ルーレットを回して出た目の数だけ移動。ライバルやボスと戦いながらゴールを目指して進んでいくのだ。目的は探し物だったり、モンスター退治だったりといろいろ。これは楽しめそうだね！



◀４人の仲間と一緒にダンジョンを探索。ゴールへと続く道にはワナやモンスターもい〜っぱい！

分かれ道だ



◀途中にはいくつも分かれ道がある。近いけど危険な道。遠回りだけど安全な道。どっち？

ライバルとの戦闘だ〜っ



▶主人公チームのほかに２チームのライバルが登場。スゴロクバトルは３チームで競い合うのだ。

ボスもいる!!



◀ゴール直前にはボスが待ちかまえているぞ。いざ勝負だ！

サブキャラクター

まずは重要な役割を持つ4人を紹介❤

名前と担当声優さんだけしか明かされていなかった4人のサブキャラクターをまとめて紹介だ。この4人は10人のメインキャラとならぶ重要人物。イベントにも何度も登場するので、しっかりチェックしておこう！　また、ほかの街の住人たちもちょっとだけ紹介するぞ。



アリサ
CV:井上喜久子

行き倒れになっていた主人公を助けてくれた、心優しい盲目の女主人。テディと2人で暮らしていた。





テディ
CV:かないみか

アリサの家に飼われている、犬に似た不思議な動物。愛嬌たっぷりで元気いっぱい！　人間の言葉が話せるので、人の会話によく首を突っ込んでくるぞ。

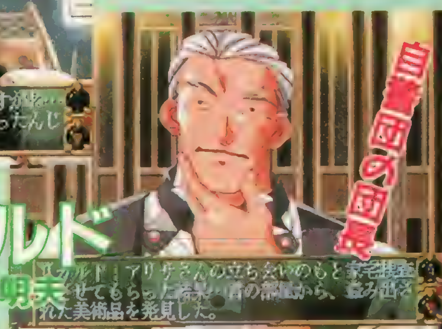
アルベルト
CV:置鮎龍太郎

主人公をなぜか目のかたきにする自警団の団員。正義感が強く負けず嫌い。猪突猛進な性格なのだ。



リカルド
CV:大塚明夫

街の治安を守る自警団の団長。何事にも動じることなく、いつもどっしりとかまえている。



そのほかの街の住人も個性派ぞろい



由羅



わたしとカンケイあるのかにゃ～



モンスター



おサルさん!?



謎の占い師



トリーシャ

どんな場面で登場するのかな？

第2回『悠久幻想曲』なかよし倶楽部

みんなの応援のおかげで、めでたく2回目を迎えられた読者コーナー。今回もイラストハガキをドーンと掲載していくぞ。さらに豪華プレゼントも用意してあるので、カンガン応募してきてね。

イラストのお・部・屋

た〜くさんのイラストハガキをどうもありがとう！『悠久幻想曲』を楽しみにしているみんなの気持ち、ビリビリ伝わってきてるよ。近いうちに「イラストのお部屋」のスペースをもっと拡大してお贈りしようと思っているので、今後も素敵なイラストをよろしく。またキャラクターたちの日常生活を想像して描いたイラストは大歓迎！ ドシドシ送ってきてね。それじゃさっそくハガキを紹介していこう。



▲広島県 ミニマムオヤジさん：次回もよろしく。



▲埼玉県 リリスさん：音符がとってもイイ感じ。



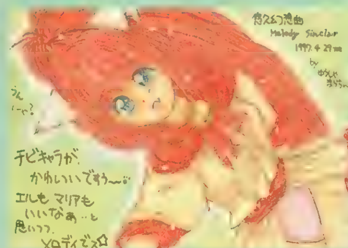
◀長崎県 凱羅一覇さん：期待通り！ リサはまわりの仲間をグイグイ引っ張るようなアネゴ肌の女性。とっても頼りになる人なのだ。



▲大阪府 猫月ゆのさん：シーラが登場するとBGMにピアノの演奏が流れるのだ。



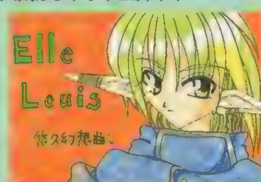
▶兵庫県 特捜WHATさん：元気いっぱいな感じがグーなのだ。



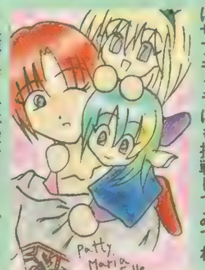
▲千葉県 ゆうしゃまらちんさん：メロディ人気はますます上昇中！

▼福島県 うにりるさん：男の子キャラは、やはり女性ユーザーに大人気みたい。

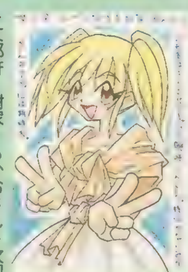




▲千葉県 つばささちゃんさん：折笠愛さんの声もマッチしているぞ。



▶長野県 小林栄治さん：パーティはパティ、エル、マリアでキマリ？



▶京都府 樹塚ともかおさん：次回はサブキャラにも挑戦してみてね

もっと！ おハガキ募集中!!

このコーナーでやってほしい企画や記事の感想。それにこんなグッズが欲しい！ というような意見も募集中だ。下に紹介したのは読者さんから届いたお手製のレターセット。こういうのを待ってました〜って感じで感激！ このおかげで実現する可能性も？ キミのナイスなアイデア待ってるよん。



Thank You!

◀愛知県 北原弥幸さん：とっても素敵な封筒や便箋をありがとう。今後も投稿よろしく。

あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5F 電撃PS編集部
『悠久幻想曲』なかよし倶楽部
イラスト＆言いたい放題の係まで！

超貴重なポスターをプレゼント
2枚セットで10名様に！

『悠久幻想曲』の宣伝用ポスターを2枚セットで10名様にプレゼントだ。なかなか手に入らないシロモノなので、このチャンスを逃さず、絶対にゲットしてね。応募方法はP163をチェックだ。



▶この2枚を横にならべると、継ぎ目ナシでピッタリ合わせられるぞ。2枚で1つの絵になってるのだ。

【はみ出し情報】ラジオドラマ決定！
7月6日から毎週日曜、25:00〜25:30に放送しているTBSラジオ「子安・氷上のゲムドラナイト」中でラジオドラマがスタート！



恋愛仕様の

ファン待望、コナミのPZG最新作『ときめき』バージョンの『とっかえだま』がいよいよ登場！　以前から「水着で校内を闊歩する姿」が話題を呼んでいたが、マスター版では新たに描き下ろされた私服&制服姿も収録済み。今回は発売直前の最新情報とともに、どこよりも早いキャラ別攻略をお届けしよう。

ときめきメモリアル対戦とっかえだま

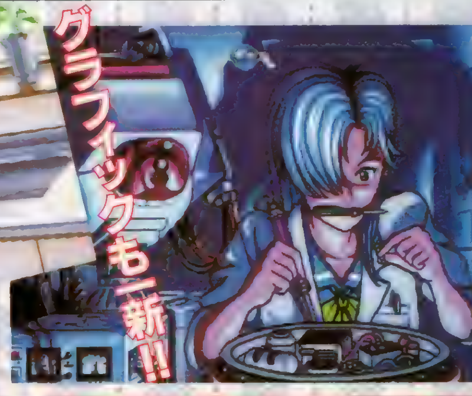
ジャンル	PZG	価格	¥5,800
メーカー	コナミ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月19日		

このゲームは、アーケードの『対戦とっかえだま』を『ときめき』仕様にリメイクしたモノだ。前作にあたる『ときめき対戦ぱずるだま』のようなアーケード版とのカップリングではないけれど、ストーリー、ノーマル、クイズと手応えたっぷりの3つのモードが入っているぞ。さらに、オープニングムービーやオリジナルのCGも加わって、アーケード版とはひと味違う、『ときめき』ならではの魅力（？）が詰まっているのだ。

ときめきPZG第2弾！



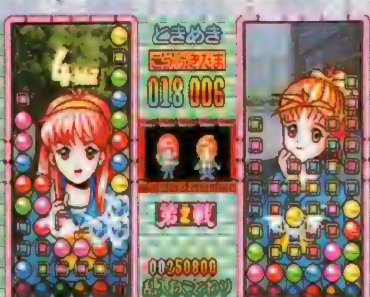
グラフィックも一新!!



▲▶それぞれのキャラを羽玉が見ている。多少謎なアングルもあるぞ。

ときめきモード

このモードは6人の女の子と対戦する、いわゆるストーリーモード。しかし今回告白するために伝説の樹を目指すのは詩織だけで、ほかのキャラクターにはそれぞれオリジナルのストーリーが用意されているのだ。例えば、虹野さんの場合はきらめき高校の遠足という設定で、ほかの女の子たちに内緒で手作り弁当を渡すため、プレイヤーを探すといったシチュエーションになっている。もちろん、ラスボスの伊集院を倒したあとはエンディングが用意されているぞ。



◀それぞれのストーリーでは「ときめき」本編とは違った一面も……。

きらめきモード

COMとして登場する女の子9人と勝ち抜き戦を行うモードで、最大の特徴は「水着♥」（ちなみに、現段階でもなぜに水着なのかはナゾだ）。難易度は、3回戦で終了と簡単な「一年生」、ノーマルの「二年生」、超ハードな「三年生」という3段階から選んでじっくり腕を鍛えることができるぞ。ちなみに「ときめきモード」と「きらめきモード」では、同じキャラクターでも異なる攻撃玉のパターンを持っていて、2P対戦プレイでもどちらかを選ぶことができるのだ。



▲▶スクール水着からビキニタイプまで、水着にも彼女たちの性格が表れている。特に紐緒さんのきわどさが♥

ひらめきモード

次々と出題される条件を、決められた手数でクリアしていく、言い換えるなら「詰めとっかえだま」といったクイズモードだ。制限時間もなく何度もチャレンジできるので、連鎖のコツを自然と覚えられるぞ。また、このモードでは選んだキャラクターが画面いっぱいに応援してくれる。しかも、連鎖したときのアニメーションを、玉に邪魔されることなくフルサイズで見ることができるのだ。ちなみに、出題される条件はどれも手応えのあるモノばかりで全問クリアするにはかなりの根性が必要だぞ。



◀応援ならやっぱり虹野さん。ちょっとした難問でも「根性」でクリアだ！

『とっかえだま』を徹底攻略♥

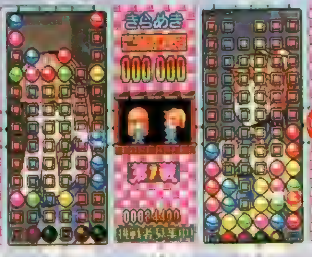
しっかり基本パターン

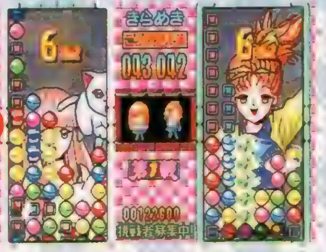


まずはルールを理解することが重要。プレイヤーの操る「羽玉」は一度に１つしか玉をストックすることができない上に動きも鈍いので、玉を入れ替えるときの移動は最小限に抑えよう。また、自分が攻撃しているときや、相手の攻撃を喰らっている間、「羽玉」は移動しかできなくなるので要注意。このロスタイムを使って次の戦略を立てておかないとキツイぞ。

●常に相手の状態をチェック!

対戦プレイでは楽しい連鎖合戦もＣＯＭ戦では命取り。特に敵の攻撃パターンがヨコ並びのときは、ラインを水平に整えておかないと反撃しづらくなる。そこで、５連鎖ほどの中連鎖を起こし、ワンテンポおいてから中連鎖で追い打ちすれば反撃を受けにくいぞ。また、下のように互いに大連鎖の準備ができてしまったら先手を打った方が断然有利だ。





もりもり反撃パターン



▲攻撃玉をため込むのはこれくらいが限界。これだけの量を一気に消せば、まず間違いなくＫＯできるだろう。

●VSせり上がりタイプ

小、中連鎖なら反撃しやすいが、特大連鎖は致命的。最悪の場合、フィールド上部の大玉が押し上げられて画面外にはみ出て、連鎖の起爆手段そのものが失われる。そこで、このタイプを相手にするときには常に大玉をストックして、下段に大玉を溜めておこう。また、反撃するときは必ず上から消すこと。下から消すと連鎖が途中でズレてしまうぞ。

●VS落下タイプ

攻撃パターンがタテ並びなら反撃のカモ。フィールド上に同色の大玉２つをタテに並べて相手の攻撃に備えよう。これを元にすれば、簡単に強烈な反撃ができるぞ。一方、ヨコ並びのときはやっかいで、なるべく自分のフィールドを水平に保つこと。わずかな凸凹があっても反撃はできるが、連鎖合戦に入ると少しずつ消し残しが溜まって苦しくなるぞ。



▲余裕がある限り必ず上から連鎖を始めること。一気に消さずに、フィールドを左右に分けて時間差攻撃を加えるのも効果的。

ちくちく攻撃パターン



▲詩織側の右２列に注目。下段の赤をヨコ一列に消せば連鎖開始。



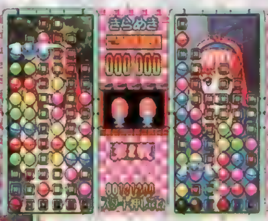
▶８連鎖したところ、かなり予定外の玉を巻き込んで超ラッキーって感じ。

♥オススメその１

まず、同色の大玉２つと小玉１つをＬ字型に並べて、それをタテに組み合わせていこう。ここで注意するのが小玉の位置で、上から連鎖を始めるなら上側に、下から始めるなら下側に小玉を配置しよう。この方法だと手軽に大連鎖が組めて、途中で止まることもほとんどないうえに、隣接した玉まで巻き込んでくれるぞ♥

♥オススメその２

こちらは見た目にも簡単かつ威力のある方法で、同色の大玉２つと小玉１つをヨコ一列に並べたら、タテ方向に積み重ねればよい。ただし、反撃のときと同じく、必ず上から連鎖を始めること。この理由は、下段に残った余計な玉が連鎖に巻き込まれて段差を作り、かなりの高確率で連鎖を崩してしまうからだ。



▲詩織(水着)側の左３列が連鎖の仕掛けで、最上段が連鎖の起爆地点だ。



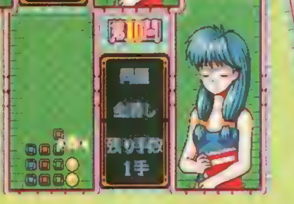
◀対戦プレイ向けじゃないけど、簡単で強力な戦法だから超ラッ…以下略(笑)。



「ひらめきモード」ワンポイント攻略

モードの名前通り「ひらめき」がカギとなるパズルで、あまり深く考えすぎないことがコツ(笑)。ほとんどの条件は「全消し」もしくは「○○連鎖」というモノなので、要は連鎖の「起爆地点」を見極めればよい。しかも、連鎖には３つ以上の大玉が必要となるので、どの色の玉がカギとなるかは見当が付く。「とっかえ」にこだわりすぎないことも重要で、スタート時に羽だまがストックしている玉を放り出してから始めないとクリアできないステージもあるぞ。





▲▶序盤でちょっと分かりにくい場所。解き方は写真を参考に!





お気に入りの子でクリアを目指すキャラ別攻略集！



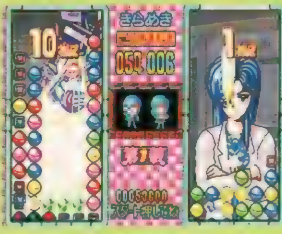
▲オープニングの１コマより、もはや公然の秘密となった隠れキャラのあの娘。『ぱずるだま』では奇抜な着ぐるみ姿を披露したが、はたして今回は……？

各キャラクターの攻撃パターンには「ときめきモード」（以下Ａタイプ）と「きらめきモード」（以下Ｂタイプ）の２種類がある。キャラクターによってはパターンがまったく逆転してしまう女の子もいるので要注意。ここでは、それぞれのキャラクターについて細かく触れることはできないので、ぜひとも知っておきたいポイントと敵に回した場合のちょっとした対処方法を紹介していこう。

紐緒結奈

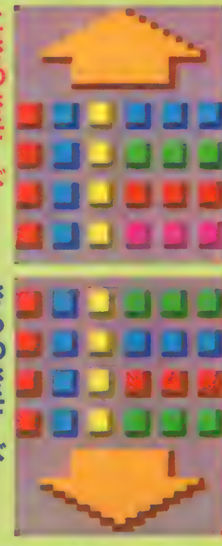


Ａタイプなら如月未緒のＢタイプと同じ長期戦向き。Ｂタイプは、相手フィールドに段差があるときなら攻撃も可。ただし、一度仕掛けたら間髪入れずに攻め続けること！



▶敵キャラの場合は、右上ヨコ３列を上から消せば、キレイに反撃が決まる。

ときめきモード / きらめきモード



藤崎詩織



どちらのタイプも攻撃パターンがヨコ並びのため、中途半端な連鎖はそのまま自分に返ってくるから要注意。中連鎖をメインに間を開けずに連発して、速攻で勝負を着けよう。



▶敵キャラの場合は、フィールドを平らにして反撃体制を整えておくこと。

ときめきモード / きらめきモード



片桐彩子



Ａタイプは弱いが、Ｂタイプはさらに弱いというガッカリなキャラクター。大連鎖を返されると目も当てられないので、地道に小連鎖を続けて反撃のチャンスをうかがおう。



▶敵になった場合は、相手の連鎖を返すだけであっけなく勝てるぞ。

ときめきモード / きらめきモード



如月未緒



Ａタイプならば、それほど大きい連鎖を作る必要はなし。Ｂタイプはかなり反撃されやすいので大連鎖は厳禁。地道にセコイ連鎖を続けて長期戦に持ち込んで、反撃を狙うのが無難なやり方だ。



▶Ａタイプが敵キャラの場合は、左上のヨコ３列を起爆地点に連鎖で反撃しよう。

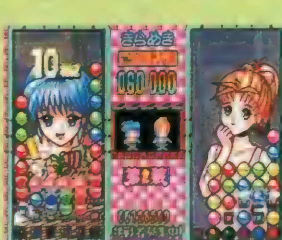
ときめきモード / きらめきモード



虹野沙希



Ａタイプは連鎖数が増えるほど反撃が辛くなるので、ワンテンポおきながら小連鎖を繰り返す方法がベスト。Ｂタイプも同様だが、相手が多少積んでいれば中程度の連鎖で連続攻撃だ。



▶敵キャラの場合、小連鎖で攻められると面倒なので、早めの大連鎖で速攻勝負。

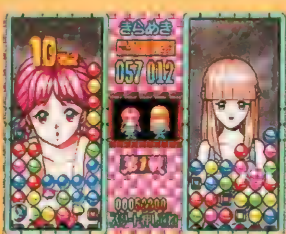
ときめきモード / きらめきモード



古式ゆかり



Aタイプは全キャラ中最弱で、相手のフィールドが平らなら、連鎖はすべて反撃される。やはり地道に小連鎖でいくのがオススメ。Bタイプもタテ並びのため決して強くはないが、中連鎖程度まではそこそこ使える。



▶どちらが敵の場合でも反撃しやすいので、ひたすら攻めまくれば楽勝！



朝日奈夕子



Bタイプは虹野沙希のAタイプと同様で、大連鎖は禁物。Aタイプは中程度の連鎖をワンテンポ入れて繰り返すのがベスト。大連鎖を組むと致命的な反撃が来るので、2、3回に分けて中連鎖でガマンだ。



▶どちらのタイプが敵でも、連鎖が大きいほど返しやすいぞ。



清川　望



Aタイプなら小連鎖をワンテンポ入れながら続けていこう。Bタイプは、相手が中程まで積み上がったところで大連鎖を連発。ヨコ並びながらもせり上がりタイプなので、中途半端な連鎖はダメ。



▶Aタイプが敵の場合は両脇を開けておくこと。Bタイプなら特に問題はない。



美樹原　愛



Aタイプは、小連鎖の連続攻撃がオススメだが、相手フィールドに段差ができていれば大連鎖に変更だ。Bタイプは中程度の連鎖がメイン。ただし、タテ並びなのでワンテンポおかないとリスクが大きい。



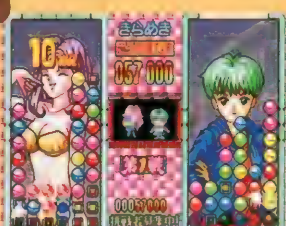
▶どちらのタイプが敵の場合でも、大連鎖を誘っての反撃がオススメ。



鏡　魅羅



Aタイプはほかのタテ並びキャラと同様。Bタイプは連鎖数が多いほど反撃されにくい。じっくりと中程度の連鎖を組んで、相手の連鎖が始まる前に連発しよう。



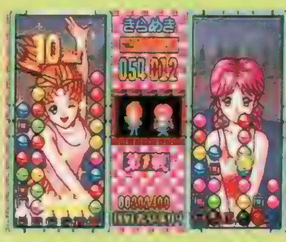
▶敵になるとBタイプはかなり嫌。連続攻撃で相手に連鎖を組むヒマを与えるな。



早乙女優美



A、Bともにタテ並びのせり上がりタイプで、違いは色だけ。どちらも反撃されやすいので、小連鎖を連発するか、特大連鎖を組むかのどちらか一つだ。中途半端な連鎖は反撃される元になってしまうので控えよう。



▶どちらのタイプが敵でも、反撃は簡単。ただし、小連鎖の連発には注意！



知力をみがいて、7人の女の子とステキな恋を♡



想鐘サキ

「虹色町の奇跡」は、恋愛ＳＬＧ色の非常に強いクイズゲーム。ルーレットを回してマップ上を進んで行き、そこで出会った女の子の出すクイズに答える、というのが基本的なシステムだ。ここに登場する女の子たちには、それぞれ背景となるストーリーが用意されている。マップ上の、彼女たちのシンボルがあるマスに止まるとイベントが発生し、その女の子のストーリーが進展していくのだ。今回のＰＳ版では、オリジナルイベントのほかに、新たに妖精とリンツのストーリーも追加され、より幅広いストーリー展開が楽しめるようになっているのだ。

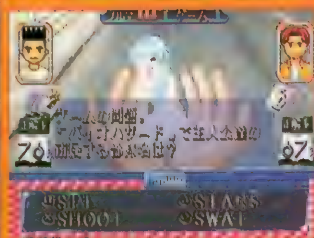
ゲームの流れ

ルーレットで移動



▲ルーレットを回して、マップ上を移動。目押しすることもできるぞ。

クイズにチャレンジ

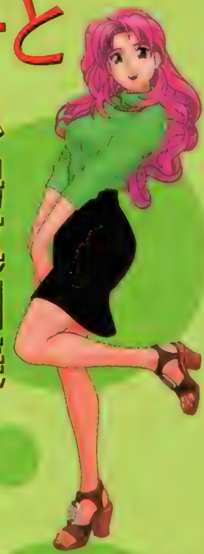


▲出た数字分マスを進むと女の子が登場し、クイズを出してくる。勝負!!

彼女のハートをゲット



▲クイズの正答率が高ければ高いほど、女の子の好感度がアップするのだ。



小鳩真田美



潮崎久美子



森次めぐみ



藤倉桃子



シャーロット



咲良絵美

クイズなないろDREAMS 虹色町の奇跡

発売日も間近に迫った人気のクイズゲーム「虹色町の奇跡」。今回は、これまでに紹介してきたこのゲームの基本的なシステムをおさらいするとともに、ＰＳ版から追加されたオリジナルフィーチャーである妖精とリンツのストーリーに焦点をしぼり、開発者のコメントを交え、この２キャラの魅力に迫ってみるぞ！

クイズなないろDREAMS
虹色町の奇跡

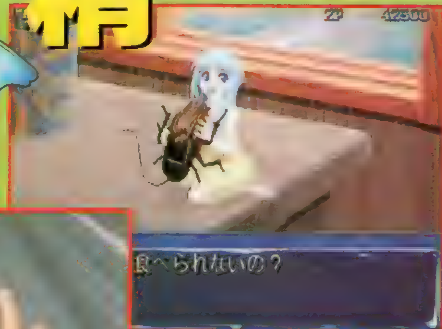
ジャンル	ETC	価格	¥5,800
メーカー	カプコン	対応周辺機器	メモリーカード(１ブロック) ２Ｐ同時プレイ可
発売日	６月27日		

人間のこともっともっと知りたいナ♥

世話好きのカワイイ
妖精



魔王の復活をくい止めるために、女の子と仲良くなるという使命をプレイヤーに押しつけた張本人。地球の未来のため、プレイヤーをバックアップしていた仕事熱心な彼女は、ある日、ひょんなことからネコに追いかけられ、とうとうかみつかれてしまう！ そこにプレイヤーが通りかかるところから妖精のストーリーがスタート！ このアクシデントによって羽がなくなってしまった妖精は、プレイヤーに人形の服を着せてもらい、けっこうご機嫌。その日から、〝人間とはちょっと違う生活習慣″を持つ妖精とプレイヤーとの不思議な同居生活が始まった!! 果たして地球の運命は？ そしてこの２人の未来は!?







PS完全オリジナル
〝妖精″&〝リンツ″の謎を追え!!

魔王の手下でイタズラ好きの
リンツ







魔王の命令？…ちがうよアナタのことが気になるだけ…

プレイヤーの前に立ちふさがる、魔王の手下。魔王を復活させるため、プレイヤーの恋を成就させまいとあらゆるところに登場し、ジャマをしてくる。ところが、そうしてたびたびプレイヤーの前に現れてはちょっかいを出しているうちに、彼女はプレイヤーに興味を持ち始めてしまう……。それからというもの、リンツは会う度にプレイヤーのことを知りたがり、何かと質問をしたり自分のことを話してみたり。そうしたある日……。

カプコンプロデューサーが語る
妖精＆リンツはこんなキャラ！

妖精は日頃の言動から見るに、けっこう世話焼きです。ただ、頭が小さいために単純なのか(笑)、常に１つの対象物のことしか考えてないんです。「地球を守る！」というときは熱心に働いていても、「プレイヤーが好き！」という方にスイッチが切り替わってしまうともうそれしか見えない。だから、ヤキモチ焼きでもあるんです。

リンツは素直じゃない子供、って感じですね。好きな子の気を引きたくて、いたずらするような。恋愛思考的にはいたって人間的な考えを持っていて、けっこうカワイイヤツなんですよ。

大西プロデューサー



◀過去にアーケード版「ドカベン」の開発に関わる。お気に入りキャラはリンツと桃子……らしい。


KONAMI
あなたはきっと、とっかえる。
パズルゲームは「とっかえだま」が、かえる。
ときめきメモリアル
対戦
とっかえだま
「とっかえ」という新システムで超グレードアップしたパズルゲームの登場だよ
パズルゲーム・ファンなら、ぜったいハマることまちがいなし。「とっかえだま」の
最大の魅力は、自由にたまを取り替えて次々と連鎖を作れる事。連鎖、連鎖、大
連鎖で大逆転を狙えるぞ!しかも「ときめきメモリアル」の女の子たちが総出演!
セガサターン版は今夏発売の予定です。
PlayStation
コナミ株式会社
本社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
北海道コナミ株式会社/東北コナミ株式会社/東京コナミ株式会社/埼玉コナミ株式会社/神奈川コナミ株式会社/愛知コナミ株式会社/北陸コナミ株式会社
大阪コナミ株式会社/兵庫コナミ株式会社/中国コナミ株式会社/四国コナミ株式会社/九州コナミ株式会社/京都営業所/盛岡出張所/新潟出張所
長野出張所/宇都宮出張所/千葉出張所/静岡出張所/浜松出張所/岡山出張所/米子出張所/松山出張所/宮崎出張所/沖縄出張所
●商品に関するお問い合わせは●
お客様相談室
コナミホットライン
フリーダイヤル 0120-086-573
営業時間:月曜日〜金曜日 祝日を除く 午前10:30〜12:00午後1:00〜5:00電話番号はお間違えのないようにおかけください。



アニメ版完全収録！
始まる、異世界での新しい物語

PlayStation

コマンド選択型アドベンチャー

エルフを狩るモノたち
ー完全版ー

97年夏発売予定
2枚組　価格：7800円（予価・税別）

TV版でおなじみの、豪華キャストが大集合！



関　智一　宮村　優子　冨沢美智恵　三石　琴乃

●「月刊電撃コミックガオ！」で好評連載中！
●120万部突破！ 単行本DX、①〜⑤巻発売中
●ビデオ&レーザーディスク Vol.1 発売中　毎月リリース！
●文庫化決定！
●テレビ版サウンドトラック発売中
●ドラマCD ①〜③、ドラマCDサウンドトラック発売中



TV版と同様、豪華キャストが大集合！



ゲームだけのオリジナル要素もたくさん



ミニゲームやムービーで、広がるゲーム展開

※画面写真は開発中のものです。

予約キャンペーン第2弾！

ゲーム版「エルフを狩るモノたち-完全版-」を予約していただいた方の中から、抽選で1000名様にセル画をプレゼントいたします。



応募方法：官製ハガキでお申し込み下さい。予約していただいたお店の捺印をハガキ裏面に押してもらい、お名前、住所、職業、年齢を記入の上、下記の住所にお送り下さい。
応募先：〒141
東京都品川区北品川5-9-41TKB　御殿山ビル4F
株式会社アルトロン
「エルフを狩るモノたち-完全版-」予約キャンペーン係
発　表：厳正な抽選の上、当選者には発送をもってかえさせていただきます。

●写真はほんの一例です

※締切は発売日1週間前までとさせていただきます。

株式会社アルトロン ALTRON
〒141　東京都品川区北品川5-9-41 TKB御殿山ビル4F TEL.03-3440-0603

料金受取人払

横浜中央局
承認

4750

差出有効期間
平成11年3月
31日まで

切手を貼らずに
お出しください。

郵便はがき

2 2 0

神奈川県横浜市西区
平沼1-40-17
モンテベルデ横浜203

(有)ホビー・データ
メイルゲームパンフレット係行

今なら無料パンフレットをお送りします

- 君だけのキャラクターが作れる!
- 場所・時間を問わずに参加可能!
- ベテランのゲームマスター（進行役）が親切に対応!

※参加多数の場合、募集を打ち切る場合があります。お早めにお申し込み下さい。



パンフレット申込書

住所	〒　　　電話　（　　）		
氏名	フリガナ		
年齢	才	性別	男・女

DO⑦・A4

今なら、

ライトセイバーズ

と

waku! waku! たまご大戦

——— の他にも

ホビー・データのゲームのパンフレットも進呈中!



君は『ライトセイバーズ』で、平和な世界を守る伝説の"戦士"になる。
君の手には、光剣と呼ばれる武器がひとつ。これを使えば、一瞬で何人もの敵兵を斬り倒し、君のオーラは邪悪な者の闘志をくじく。そしてさらに経験をつめば、鋼に身を固めた巨大な装甲兵すらも一撃で打ち倒し、邪悪な魔法使いの呪文すらも叩き落とすことだってできるようになる。そんな派手で熱い連中が世界中で暴れ回れば、クライマックスの連続になることは間違いなし。それを郵便を使って日本中にいる何千何万の仲間たちと共に遊ぶことができる。
愛と勇気のハイスピードファンタジー『光剣救主　ライトセイバーズ』今ここに開幕!

ネットワークRPG

だからおもしろい

ライトセイバーズ LIGHT SABERS 光剣救主

Network R.P.G. Light SaberS

ライトセイバーズは、郵便を使った新しいロールプレイングゲームです。あなたはライトセイバーズの世界を旅する戦士となって、行動を郵便で送ります。そしてあなたの行動がどういう結果になって、世界がどうなったかが「リアクション」になって戻ってきます。それを読んで、また旅を続けるのです。
ライトセイバーズは普通のゲームとは違い、全国何千人という参加者がいます。本当に別世界で旅をしているようになるのです。あなたは日本中に散らばる仲間と連絡を取り、ときには戦って、エンディングを目指すのです。

（問い合わせ先）
〒220　神奈川県横浜市西区平沼1-40-17　モンテベルデ横浜203　有限会社ホビー・データ　ライトセイバーズパンフレットDP⑦係
TEL　045(323)5320(正午〜19時　平日のみ)　FAX　045(312)8255(24時間受付)　ホームページアドレス　http://www.hdt.co.jp/

HOBBY DATA



PlayStation
argent
プレイステーション初！ポリゴン+テクスチャーマッピングによる
リアルなビリヤードゲーム
Carom Shot
ザ・3Dビリヤード
キャロム ショット
好評発売中
本格ビリヤードファンをも唸らせる臨場感タップリのど迫力。
標準価格
¥5,800（税抜）
●品番：SLPS 00837
©1997 argent
球・ビリヤード台
すべてポリゴン
すべてがポリゴンのビリヤード
視点の切り替え自由自在
MODE 1 ポケットゲーム
操作は簡単でも奥が深いナインボール
MODE 3 スピード
タイムアタックが熱い全5ステージの「スピード」
対戦相手との息詰まる攻防
君は、真のエンディングにたどり着けるか？
MODE 2 キャロムゲーム
PlayStation初のキャロムゲームでテクニックを磨け！
MODE 4 ストーリーモード
次々と現われる強豪ハスラー達
ナインボールで対戦し、栄光をつかめ！
株式会社アジェンダ
本社／〒060 札幌市北区北7条西6丁目2-34
TEL.011-700-2161
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

KOEI®

人生は、闘いも

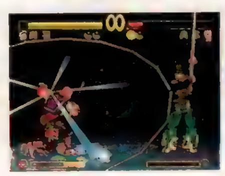


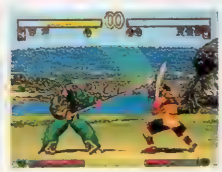
好評発売中 5,800円

闘いの相手は、英傑たち——息をもつかせぬ、格闘・三國志。

三國志の名武将たちが、武器を手に3D格闘で激しい火花を散らす！フルポリゴンのキャラが、モーションキャプチャーによるなめらかな動作で、打ち合いを、圧巻の連続技を炸裂させる。その名も"三國無双"——唯一の覇者となるために、決戦が始まる。

三國無双
SANGOKU MUSOU



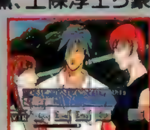


Produced by ω-Force

KOEIのマルチメディアソフト

——栗本 薫、上條淳士ら豪華スタッフが手がけた注目の英語体験ソフト。——

マルチメディア英語体験ソフト
ダークハンター
イングリッシュドリーム



上巻 異次元学園
真理子、蘭、シェール。3人が集う時、何かが起きる——。
6,800円



下巻 妖魔の森
学園を包む大いなる異変、そして3人にも危機が迫る！
6,800円

正社員募集

①プログラマー ②SE ③ゲームデザイナー ④CGデザイナー ⑤マニュアルライター ⑥サウンドドラマCD企画制作
⑦アニメーター ⑧グラフィックデザイナー ⑨コンピュータシステム営業

※①③④については、特にアクションゲーム、ロールプレイングゲーム、アドベンチャーゲームの経験者優遇いたします。※CG開発機材:SGI インディゴII インパクト、SGI O2 R10,000、インターグラフ TDZ−310
●資格／①専門卒以上22〜36歳位 ②実務経験2年以上 ●待遇／当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年2回（'96実績7.45カ月）、社保完備、独身寮・社宅完備、完全週休2日制、年間休日126日。●株式東証二部上場
◎希望職種明記の上、履歴書及び職務経歴書を下記までご送付ください。追ってご連絡いたします。秘密厳守、歴不返。尚、③〜⑤を希望される方は作品（5点以内）をご送付ください。作品は選考後ご返却いたします。
不明な点は担当者までお問い合わせください。〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 株式会社光栄 総務部 人事課 DP係 TEL.045-564-3111（直）担当:三村・兵土（ヒョウド）



"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
今、一人の覇王が世界を変える。
古代中国大陸の壮大な歴史ドラマを軸に戦闘を展開。
戦略タイミングが戦況を大きく左右するリアルタイム制を導入。
随所でゲームを盛り上げる、美しいビジュアルデモ。
秦始皇帝
しん こう てい
THE FIRST EMPEROR
全てはリアルタイムで進行される。
戦場は時間と共に、状況が刻々と変化！ 将軍率いる軍勢が、敵陣を攻める一方、庶民は王の命に従い農業・建造等を行ない、兵の訓練もうける。様々な戦況の中、秦の精鋭達は、勝利を成し遂げる事ができるか。このゲームは、戦術に全てを賭ける覇者達への挑戦状である。
中国大陸統一を成し遂げろ！
リアルタイム戦術シミュレーション
絶賛発売中
標準価格6,600円（税別）
鈍色の攻防
にび いろ こう ぼう
〜32人の戦車長〜
奪われた国ユーロディエール共和国復興の為、強大な帝国に立ち向かう、若き戦車長達率いる戦車中隊。世界は、そして彼等は、いかなる運命をたどるのか！
★実車さながらの3D戦車68種。
★臨場感抜群の大迫力3Dサウンド。
★戦略ルートは無限大。
★プレイヤーを引き込む深い人間ドラマ。
3D戦車戦闘シミュレーション
絶賛発売中 定価6,400円（税別）
勝馬予想のエキスパート登場。
膨大なデータ！
確実な狙い目！
充実の機能！
競馬最勝の法則'97Vol.1
狙え！万馬券！
勝馬情報分析支援ソフト
絶賛発売中 定価5,700円（税別）
株式会社シャングリ・ラ
Shangri-La
シャングリ・ラ最新情報をホームページで独占公開中！
〈ホームページアドレス〉 http://www.mmjp.or.jp/SL_game
商品の質問などはユーザーサポート係がお受け致します！
月〜金（祝・祭日除く）10:00〜12:00 13:00〜17:30 〈TEL〉0423-64-7895
©1997 SHANGRI-LA



ついに待望の隔週化！しかも誌面はさらに充実!!
電撃
セガサターン
SEGA SATURN
6月20日
新創刊
定価550円
創刊記念企画
3号連続
大プレゼント
隔週刊化を記念して太っ腹の
大プレゼント！
ソフト、ハードから貴重なプレミアグッズまで
3号連続で大放出!!
早くてアツい!!
2号連続特別付録
サターン
ウラワザ王 上
これまで発売されたサターンソフトの使える
ウラワザを完全網羅！
もちろん新情報だって満載です!!
ウラワザに定評ある電撃だからできる
スペシャル企画ついに登場！
攻略&特報もバッチリ
●機動戦艦ナデシコ
●下級生
●スーパーロボット大戦F
●センチメンタル・グラフティ
●同級生2 ほか
電撃サクラ隊
隔週だって毎号連載!!
小説
サクラ大戦前夜
セガサターンソフト「サクラ大戦」より
あかほりさとる　監修・原案 レッドカンパニー
少女たちは何故に集い、何故に戦うのか？「1カ月も待ってられない!」
そんなファンの声に応えて「サクラ大戦」の小説を毎号掲載!!



この一冊で
悪霊退散間違いなし!
霊験あらたかな特大号!!
描き下ろし長編
電撃コミックガオ!増刊
ホーンテッド
HAUNTEDじゃんくしょん
総力特集号
大好評発売中
定価:590円(税込)
聖徒会のルーツに迫る、学園オカルトコミック
HAUNTEDせんせいしょん
夢来鳥ねむ
夢来鳥ねむ●迎 夏生●衣谷 遊●しろー大野●矢上 裕●中野友貴●佐野浩敏●結城信輝
合作コミック
幸せの青い鳥を探せ
豪華ゲストによるリレーコミック
小説HAUNTEDじゃんくしょん
小説:有里紅良 挿絵:夢来鳥ねむ
テレビアニメ放映中!!
テレビ東京
水/25:45〜
中嶋敦子&夢来鳥ねむ 両面ポスターつき
豪華執筆陣
ボルトの過去ーレオンという男ー人気作の謎に迫る特別読み切り
EAT-MAN イートマン 吉富 昭仁
こんな白衣の天使に看病されたいぃ
ナースちぇいさー 臣士れい
剣士と魔との闘い!
インビジブル ブラック 斉藤和衛
第3回電撃コミック大賞銀賞受賞作家登場!
天 斬りさく剣 大井昌和
ほか
ガオ/8月号(6/27発売)&9月号(7/26発売)
読者に感謝!
サンキューベリーマッチ大プレゼント開催!!
詳しくはガオ/8&9月号を見てね!
そして8月号では特大企画の発表が…!
6月の電撃コミックス新刊
27日発売
EAT-MAN③
吉富昭仁
定価:本体550円+税
OZN オズヌ③
しろー大野
定価:本体550円+税
機動戦士ガンダムF90
原作:矢立 肇・富野由悠季
作画:中原れい 定価:本体570円+税
データコレクション⑤
機動戦士ガンダム〈下〉
定価:本体850円+税
SPAWN日本語版6
トッド・マクファーレン 訳:大島 豊
定価:本体850円+税
6月25日発売
スター・ウォーズ①② 新たなる希望〈上・下〉
原作:ジョージ・ルーカス 作画:田巻久雄
カバーイラスト:生頼範義 定価:本体各950円+税
HAUNTEDじゃんくしょん④
夢来鳥ねむ 定価:本体550円+税
好評発売中
電撃コミックスEX
くろがね
鉄コミュニケイション①
たくま朋正 ストーリー原案:かとうひでお 定価:本体850円+税
SPAWN®, its logo and symbol are trademarks of Todd McFarlane productions, Inc. Copyrights©, 1995 Todd McFarlane Productions, Inc. All Rights Reserved. TM&© 1997 LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUHTORIZATION.
発行●メディアワークス 発売●主婦の友社
お問い合わせ▶03-5280-7550(主婦の友社営業部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

より深くためになる最強のゲーム評価記事

電撃PSソフトレビュー theDEEPER ザ・ディーパー

Part1 3本 & Part2 15本

Part1 第1部

ワールドサッカー ウイニングイレブン'97

■コナミ■SPG
■6月5日■¥5,800



おなじみ『ウイニングイレブン』シリーズの、'97年度ワールドカップエディション。

じめじめしているこの時期には、何かスカッっとすることがしたいよね。というわけで、今回レビューをしている作品の中から、自分なりにストレスが解消できるものを見つけてね。

レビュアー紹介

岩崎啓真
ゲームデザイナー、プログラマーの肩書きも持ちながら、ゲーム関係の文章も書くマルチクリエーター。

ウォルフ中村
レビュアーの中では最も細かいところにまで注意して評価するベテランライター。パソ通の情報にも精通。

なんでもゆうこ
RCGやフライトシミュレータが得意な女性レビュアー。オススメはあまりつけない。

ジュピター藤平
美少女ゲーム、格闘ゲームを得意とする理論派ゲーマー。AVGとボードゲームに少しあまいらしい。

がんの字
どんな難しいゲームでも一言の文句も言わずにもくもくとやるガンコで偉い人。机で眠るのが趣味。

ほやへ田島
2本の「フロントミッション」やウラワザなどを担当。かなりポリシーのないギャルゲー好き。

TAC★
落ち物パズルと海外ゲームにとくに強いが、オールマイティにこなす。欠点は仕事中に遊びすぎること。

ドワーフ西谷
オヤジゲーから難解なSLGまで精通している超ベテランライター。ジャンルはオールマイティにこなす。

IZUNA
『鉄拳』、『ペルソナ』、『マリーのアトリエ』「森川君」など常に一味違う記事作りをする放し飼い編集。

城イドム
肉体派ゲーマーの第一人者。ゲームを通して身体を鍛えることを目標に日夜鍛錬。STG、ACTが得意。

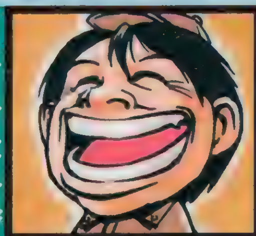
ゆかマン
アニメや声優系ならおまかせの元祖床寝男。その手のゲームを始めると、床からつっこみを入れるヘンな人。

Z佐藤
ACTからギャルゲーまで幅広いジャンルをこなすライター。『ロックマン』シリーズをこよなく愛する。

ウキキ松崎
電撃G'Sでも活躍中の、あまりものを考えないサル系ライター。ギャルと格闘のにおいを嗅ぐといきり立つ。

袋こ～じ
『プリメ』の攻略記事などを担当。特にギャルゲーに強いが、ACTや戦略SLGなど、他のジャンルもこなす。

岩崎啓真



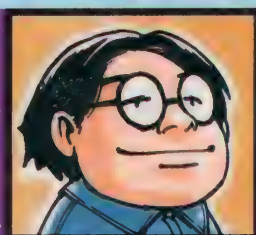
ゲームを愛するクリエーター

社内のネットワークを全面改訂するので大騒ぎ。おまけに「プレイステーションD」が隔月になることになって大騒ぎ。でも、「D」は隔月なので、それなりに余裕があるから、これからオリジナルの企画なんかを増やしていきたいと思っています（ミニゲームも作りたいし）。

ワールドカップ予選に合わせて作られたのだろうが、選手の能力に疑問あり。僕の操作がヘタなのかもしれないがブラジルの選手が韓国や日本のディフェンダーと1対1になって、簡単に抜けない（もしくはその逆）ってのも納得いかない。あと、簡単にゴールできるせいで、極めて大味な展開になるのも緊張感がなくて困る。ただ、やっていてストレスがたまるゲームではないので、お気楽に遊びたい人なら買いとも言える。

70

ウォルフ中村



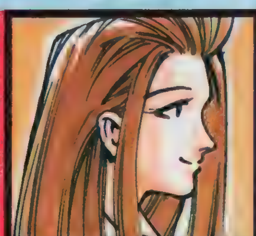
格闘・SPGの好きなベテラン

キックボクシング系団体が提携して行うK－1ジャパンリーグ。角田信朗、金泰泳、伊藤隆、村上竜司、緒方健一、村濱武洋、吉鷹弘、土屋ジョー、前田憲作、小野寺力、新妻聡らが対抗戦をするそうで…。どの階級も見たい組み合わせがいっぱいあるんだよなぁ。いやぁ、いい時代になったもんだ。

レーダースクリーンは見やすいし、操作感も良好。選手に好不調があったり、細かく作戦を指示できたりする点も○。様々なテクニックが使えるにもかかわらず、2つのボタン（ショートパスとシュート）だけでも楽しめるよう作られている点も素晴らしい。サッカーゲームの常として「COMのキーパーのうまさ」が問題になるが、そのバランスも悪くない。ペナルティエリア内から蹴れば高確率で入るのは当たり前のことだしね。

85

なんでもゆうこ



心を持たないおしゃべりムスメ

『エースコンバット2』買いましたか～!? 私はもう、タイムアタックに燃えまくっちゃって困ったもんです。エネミーなんかまるっきり無視して、ターゲットだけを「バビューン！ズガガーン!!」ってな感じでやっつけるのはメチャクチャいい気分！ でもあんましエラくなれないのはナゼなの？

パスとかシュートとかの選手のアクションが、ものすごくカッチョイ～！ 細かいしなめらかだしで、マジで本物みたい。ビックリです。グラフィックも観客ののっぺりとしたテクスチャー以外はなかなかのもの。サッカーゲームがヘタな私だけど、それだけでやる気が出ちゃいました。イージーだと私でも勝てるというのもうれしいっス。自分で動かしていない選手の反応も良かったみたいだし、リプレイも凝っててグ～ッ。

85

Part2担当 ジュピター藤平



それぞれのスペシャリストたち

最近、編集部内では『Vセイヴァー』が盛り上がってます。メシついでに出かけたが最後、みんなゲーセンの閉店時間まで、仕事に戻ってきやしません。とりあえずハチ使いの私としては、今は落ち武者と頭巾が鬼門ですね。キャラパターンもそう多くないようだし、PSに移植されませんかね……。

<レビュアー　袋こ～じ>
選手の動きがとてもリアル、レスポンスも快適、ゲームの展開もテンポがいい、とプレイしていてとても気持ちのいいゲーム。サッカー経験者の僕としてうれしかったのが、ボタンのほぼすべてを使っての多彩なボールコントロールが用意されていること。普通にゲームする分には必要ないが、慣れてくれば、本物のサッカーさながらのトリッキーなパスワークも楽しめるのがいい。

80

点数の見方 点数は5点きざみの100点満点。とくにオススメのタイトルの点数は赤色で表示されます。

第2部 Part 2

電撃PSソフトレビュー the DEEPER 第2部

第２部では電撃ライター陣が、それぞれの得意分野を生かしてレビューを行っています。基本的には、電撃本誌において、記事を担当している人間もしくは、そのジャンルに一番精通している人間がレビューを書いています。多岐に及ぶPSのジャンルの広がり、対象層なども考慮して、幅広く対応できるよう十数人の中から割り振られています。

メタルエンジェル３

■パック・イン・ソフト■ＳＬＧ
■６月13日■¥6,500



ＰＣエンジンで人気のあった、近未来の格闘技を題材にした育成ＳＬＧの最新作がＰＳに登場。

グラフィック・サウンドは、どうも全体的に野暮ったく、ロパクもほとんどない（部分的にするのが妙だが）のは頂けない。あとディスクの入れ換えがわりと頻繁にあるのも問題。それはともかく、育成している間、売りであるはずの、「自分で移動して生徒を見に行くシステム」がプレイタイムをものすごく引き延ばしている。ここをもう少し整理して、テンポを良くすれば、かなり好ゲームになったと思われるので残念。あと一歩。

65

音声スキップ＆文字の早送りは可能だが、どちらも「ＣＤを読み、一定数の文字を表示してから」しか効果を発揮しない関係で操作感はかなり悪い。その上、しばしば音声スキップ等が不可なイベントシーン（試合含む）が挿入されるし。ゲーム立ち上げ時にしかコンフィグを設定できないのも×。内容も、育成はコツさえつかめばなんとでもなるが、試合は運の要素が強くて…。女の子のリアクションが豊富で楽しめたのが救い。

60

イベントが長くて見ごたえバッチリなんだけど、シーンや文字を送れなくてちょっとイライラ。途中で止めるたりすることもできないというのも不親切な感じがしました。さらにおそらく過去最高回数だと思われるディスク交換作業にも、まいっちゃいました。ゲームでは女の子との関係がすぐに悪化するし、試合では指示をムシされるしでショボ～ン。キャラのいろんなコスチュームが見られるのは楽しいんだけどね。

70

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
普段の育成は結構テンポよく進んでいくし、シナリオありモードならノリのいいストーリーも楽しめる。ただ、例えば女の子に嫌われてしまうと関係の修復がかなり難しい（なんらかの参考資料がないと不可能に近い!?）ので、序盤でミスしてしまうとその後がかなりツラくなってしまう。また、戦闘時の演出が非常に地味で、ゲームとしての見どころに欠ける印象もあり、残念。

70

タイムクライシス＋ガンコン

■ナムコ■ガンＳＴＧ
■６月27日■¥7,800（ガンコン同梱）



アーケードで人気のガンSTGの移植作。ガンコン同梱のみの発売で、PSだけのオリジナルモードも収録。

ガンコンまで付いた値段と考えると「や、安い！」（しかも、あとで「ガンバレット」にも使える！）。ゲームのデキも非常に良く、気になる銃の精度も文句なし。問題点としては、小さなＴＶでやったときに難易度が上がるように感じること。銃の精度がいいために、当たり判定がきつく取ってあるらしく、小さなテレビでやると的が小さくなり命中率が低下するように感じる。21インチ以上のＴＶでのプレイをオススメする。

85

コントローラ等でのプレイを排除したことで、完成度の高いガンＳＴＧになっている。コンティニュー回数に制限はあるものの、がんばればエンディングを見ることのできるバランス（イージーレベルや分岐が存在する）もいい感じ。ガンコンのデキも問題なし（というか、価格を考えるとかなり得）。ただ、連続してプレイすると、手が疲れて…（笑）。数十分もプレイし続けるタイプのゲームじゃないだけにしかたないけど。

80

エレベーターとか自動車の中からとか、予想外の場所から敵が出現するから、もうハラハラしまくり。敵の武器のパターンもけっこうあっておもしろいし、物陰に隠れながらリロードするシステムはかなり便利。制限時間があるのもドキドキさせてくれます。ただ、腕が疲れて命中率が下がるのと反比例して、敵がどんどん増えてきちゃうから、中盤以降はイージーでも難しくなる。こればっかりは、鍛えるしかないのかも。

85

〈レビュアー　ジュピター藤平〉
ガンコンのアクションペダルボタンを使うと、左手がつっちゃってかなり厳しいけど、２コンでもリロードできるのでまぁよし。ゲーム自体は非常に良くできていて、ハイクオリティなガンＳＴＧとして十分に楽しむことができる。ＰＳオリジナルのスペシャルステージもやりごたえがあってナイス。ガンコン込みでこの値段というコストパフォーマンスの良さも評価できる。

90

フェイド・トゥ・ブラック

■ＥＡＶ
■ＡＶＧ
■５月２日
■¥5,800



名作アドベンチャー「フラッシュバック」の続編。世界観も謎解きもハードなつくり。

TAC★

ＳＦＣやＭＤでも出ていた「フラッシュバック」の続編。もちろん、あの１発死にトラップの数々も、ちゃんと受け継いでしまっている。３Ｄの視点は時々見にくい部分があるものの、おおむね良好で、操作も及第点。前作を「クリアした人」なら買いかも。なんと、スタートからエンディングまでの謎解きを解説した攻略ブック付きなので、詰まっても安心?解決策としては疑問もあるが、１つの方法としては評価したい。

60

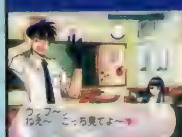
ゆかマン

２年ほど前に出たパソコンゲームの移植だそうですが、確かに古くさい感じは否めませんねぇ。攻撃するときに、ボタンで攻撃態勢を取らなければならない、というのはまぁわかるんですが、その時にいちいち視点が変わる、というのがどうしても耐えられませんでした。また、どこでもセーブできることによる「死んで覚える」ことが前提のトラップなど、海外物そのまんまという不親切さ加減も気になりますね。ええ。

50

地獄先生ぬ～べ～

■バンダイ
■ＥＴＣ
■５月16日
■¥5,800



アニメやコミックで人気の作品がＰＳに。原作の主人公たちと一緒に事件を解決していく。

なんてもゆうこ

転校生としてぬ～べ～のクラスに入るなんてシチュエーションが、ファンとしてはたまりませんねぇ。クラスメートの会話に割り込めたり、同じ答えでも表情をつけられたりっていうシステムが斬新でおもしろいし、一番好感度を上げた生徒のグラフィックが見られるのもプレイに張り合いがでてイイ感じ。一応ストーリーはオリジナルだけど、原作を知っていれば「こんなエピソードあった！」なんて感じで楽しめます。

75

ジュピター藤平

ゲーム内容はＡＶＧだが、謎解き関係はいっさいなく、純粋にストーリーを読み進めていく感覚でプレイできる。ただ、途中の会話内容によってシナリオが微妙に変化するので、自分のとった行動がちゃんとプレイに生かされる。デジコミともひと味違ったゲームになっていて、これが以外に楽しめる。恋愛ＳＬＧの要素もあるので、原作が好きな人なら、文句なく楽しめるだろう。あとはムービーがあればもっと良かったと思う。

85

信長秘録 ～下天の夢～

■アテナ
■ＡＶＧ
■５月30日
■¥5,800



織田信長を題材にしたテキストＡＶＧ。重厚なシナリオが楽しめる。

ほや八田島

信長の半生を題材にした、サウンドノベル風ＡＶＧ。選択肢は少な目だけど、お話はいかにも歴史ｉｆ小説といった感じで面白い。出会った武将のプロフィールを集めていくという、長く遊ぶための工夫も用意されていて、かなり楽しめます。ただ、題材が題材だけに、歴史に疎い人や信長に興味ない人には向かないかも。あと、地味～なグラフィックは仕方ないにしても、音関係がちょっと寂しいのが気になった。

80

Z佐藤

史実とは異なる織田信長の生き様を体験できちゃうデジタル小説。もし桶狭間の戦いで負けていたら。もし長篠の合戦からやり直せれば……という２つのシナリオがあり、その内容もアッと驚く波乱の連続。会話選択によるシナリオの分岐もあるなど、何度も楽しめる要素もバッチリ完備されていてグーだ。史実に詳しい人ほどハマれる内容だし、ゲーム性はあまりないので、歴史ファン、信長ファンにならオススメします。

60

ダークハンター ～㊦ 妖魔の森～



■光栄
■ＥＴＣ
■５月30日
■¥6,800

ゲームを楽しみながら英語を覚えられる「ＥＭＩＴ」シリーズの第３弾

ウキキ松岡

英語を勉強するソフトとして考えると、原作やキャラクターデザインなどは豪華なスタッフ。また、日本語＆英語切り換え機能などシステムも充実している。選択できるキャラが３人の中から選べたり、アニメーションもあったりと見ていて楽しいのだが、ＡＶＧとしては、ゲーム性が薄かったりして、やや物足りないのが残念。あと、上下と２本に分けて出すより、２枚組で１本のゲームソフトとして発売してほしかった。

70

袋こ～じ

栗本薫さんの原作ストーリーは個人的にも好みで楽しめた。また、クオリティとしては低い部類に入るかもしれないが、独特のアニメーションにも好感が持てる。だが、いかんせん「ゲームをしながら英語を覚える」という大前提がある以上、メインとなるのは「お勉強」の部分。実際にこれで勉強して成果が上がるかどうかは、正直いって疑問を感じる。素直にＡＶＧや、それこそＯＶＡとして出した方が良かったのでは？

65

グリッツ 〈ザ ピラミッド アドベンチャー〉



■三洋電気
■ＡＣＴ
■５月30日
■¥5,800

ピラミッド内を舞台に、個性的なキャラクターを操って財宝獲得をめざすＡＣＴ

Ｚ佐藤

何とか新しいタイプのゲームを作ろうという意欲は認められるのだが、いろんな要素を詰め込み過ぎて、さらにそれがみんな中途半端。バランスも未調整？　と思わせるほどＣＯＭは尋常ではない動きをみせる。敵を倒す際も運任せな部分が多いのだ。どことなく「ボンバーマン」を思い出させる画面だが、それを期待してプレイするのはかなり危険かも。対人プレーなら、それなりに盛り上がるとは思うのだが……。

45

袋こ～じ

トラップを作動させて砂を出し、敵を倒していく面クリア型のアクションパズル。トラップを作動させるために４回もボタンを押すのは超つらい。それに相手をハメようとして、砂を出すと、出した本人が砂に巻き込まれる確率が一番高く、基本的に戦いは動かない者が勝つようになっているのも納得いかない。ボスも同様、いつの間にか勝手に自滅しているのだ。登場するキャラなどは個性的でけっこう気に入ってるけど…。

45

秦始皇帝 ～THE FIRST EMPEROR～



■シャングリ・ラ
■ＳＬＧ
■５月30日
■¥6,600

古代秦王朝の時代の中国統一をテーマにしたリアルタイムＳＬＧ

ドワーフ西谷

戦闘から、兵や食料の生産、施設の建造までがリアルタイムで進行するＳＬＧ。相当に忙しいゲームだが、システム自体はさほど複雑ではない（とは言ってもマニュアルをきちんと読まないとキビシイ）ので、操作感は悪くない。新鮮さも手伝って、結構楽しくプレイできた。ただし、政治性やドラマ性は希薄。単に与えられた状況の中で戦うことに終始してしまっているため、「始皇帝」という素材が生かされていない点が残念だ。

65

ゆかマン

兵舎を建築する、部隊を編成する、将軍に指示を出して進軍する、といったことを一度に、しかもリアルタイムでやるというのが実に煩雑でたまりません。また、決められた場所に決められた施設しか造れない、というような、自由度の低さもネックです。ま、ゲーム中の独特な単語など、秦の時代に興味のある人なら結構楽しめるんじゃないでしょうか。ところで、こういうＳＬＧではマウスへの対応は必須だと思うんですが…。

50

NHL Power Rink '97



■ＳＣＥＩ
■ＳＰＧ
■５月30日
■¥5,800

1996年度のＮＨＬの全選手、チームデータをもとにつくられたアイスホッケーゲーム

がんの字

実際のアイスホッケーが持つスピード感を再現した超速のゲーム展開に、最初はついていくのすら大変。だがそのスピードにさえ慣れてしまえば非常に熱いプレイが楽しめる。操作にややクセがあってこれも熟練が必要だったりするけど、全体のゲームの楽しさからすれば些細なことでしかないのだ。アメリカのゲーム特有のアバウトさと相性が良いのは、実はアイスホッケーだったのかと悟った（笑）。乱闘シーンもいかすぞ。

80

ゆかマン

ゲーム展開がかなりスピーディなうえに、プレイ感覚がいい具合にアバウトなので、心地好くストレスなく遊ぶことができます。チームや選手はすべて実名で登場しますし（私はＮＨＬにはそう詳しくはないんですがね）、そもそもアイスホッケーのゲームが少ないんで、ファンなら押さえておいてもいいと思います。８人まで同時に対戦できる、というのもポイント高いですね。みんなでワイワイやるには最適だと思いますよ。

70

シュレディンガーの猫



■タカラ
■ＡＶＧ
■５月30日
■¥5,800

愛猫シュレディンガーを捜しながら物語が展開するＡＶＧ。全８章、６ステージで構成

ジュピター藤平

ファンタジーというわけではないけど、とにかく演出が幻想的でいい感じ。謎解きも極端にイジワルだったりしないので、それなりに気持ちよくプレイできる。歩くスピードが少々遅めだが、⊗ボタンを押すことでダッシュすることもできるので、気にはならない。全般的に楽しめるデキだが、残念なのは画面表示関係。見わたせる範囲（表示画面の縦幅）が非常に狭いので、やたら頻繁に視点の上下動をさせなくてはならないのだ。

80

がんの字

個人的にケルトの伝承などは好きなので、その雰囲気が色濃く取り入れられている世界観とストーリーにはとても惹かれた。ゲームシステムはＡＶＧのツボを巧みに押さえてあるし、３Ｄフィールドをスムーズに移動できる操作の感覚も悪くない。クリアにかなり面倒なフラグ立てを強要されるステージもあったけど、これも我慢できないほどではなかったと思う。心の引き出しにしまっておきたくなるような、そんな作品だ。

85

DEKA4駆 ～TOUGH THE TRUCK～



■ヒューマン
■ＲＣＧ
■５月30日
■¥5,800

悪天候、悪路をぶっとばすオフロードＲＣＧ。性能の違う６タイプのマシンから選べる

なんでもゆうこ

デコボコの道を走るから画面がかなり激しく揺れて、ドライバーズアイじゃなくても気分ワルくなって困っちゃいました。ゲーム酔いが激しい人にはあんまり向いてないみたいだけど、マシンの破片が飛び散ったり、ドロが跳ねあがったりとリアルに作られている点は◎。おかげで視界は良くないんだけどね。上達すれば、ブロックやドリフトとかのテクニックを使って勝負できるレースゲーム。アクセスはちょっとだけ長め。

80

TAC★

車酔い注意のキャッチフレーズのとおり、ガックンガックン揺れる画面はけっこうくる。何も考えずに遊べて楽しいことは楽しいんだけど、コースが見にくくて、目の前のコーナーがどっちに曲がってるのかすらわからないことが多いのは困りもの。コースの種類が多いわりにはあまり変化が感じられない。コースの幅が狭いのと車の挙動が大味なためレース展開が単調になるなどの理由で、長く遊ぶ気にはなれなかった。

50

大海信長伝 GE・TENⅡ



■アイマックス
■ＳＬＧ
■６月６日
■¥6,800

もし信長が、本能寺で殺されず、世界進出していたらという設定の歴史ＳＬＧ

ほや～田島

もし信長が生きていたら？　ということをテーマにしたリアルタイムＳＬＧ。シチュエーション的には燃えるモノがあるけど、とにかくできることが多く、システムを理解するだけで一苦労。把握すべき情報量が膨大なうえ、コマンドもかなり複雑で、まったくもって初心者お断りな世界。読み込みによるイライラ感はほとんど感じなかったけど、煩雑でわかりにくい操作系にイライラ。せめてマウスに対応してほしかった。

50

ドワーフ西谷

信長が、見事日本を統一し、世界に乗り出すという、ありがちだが燃える設定はイカス。しかし、この設定がシステムに反映されているとは言い難いのが難点だ。結局、マップが日本地図から世界（主にアジア）地図に変わっているだけで、やることはほとんど同じなのである。全編リアルタイムで、明確な区切りもなく延々続くという構成もつらい。システムも煩雑だし、かなりディープなSLGファンにならオススメするが…。

45

バウンティソード・ファースト



■パイオニアＬＤＣ
■ＲＰＧ
■６月６日
■¥5,800

重厚なストーリーで魅了したＳＦＣの人気作が、リメイクされてＰＳ化。３部作の第１弾

ジュピター藤平

ストーリーやキャラの設定は非常にシブくてカッコイイのだが、肝心のゲーム内容がかなり残念なデキ。基本的にゲーム中はＡＩに頼り切った展開になるのだが、このＡＩが、壁に引っかかったりムダに体力を回復してみたりで、お世辞にも利口とは言い難いのだ。初心者向けにＡＩを利用したというふれこみだが、そのＡＩに戦略の足を引っ張られるため、中級者でも苦労すると思われる。この辺は本末転倒だと思うのだが…。

45

がんの字

12宮の神々が守護神として登場するなど、独特でいて魅力的な世界観と、硬派なシナリオにマッチしたキャラクターたちが織りなすストーリーはかなりポイント高め。ここまでなら迷わず高い評価をつけただろうに、システムに対する気配りのなさにはまいってしまった。戦闘を中断しているときに全体マップを表示するくらいは、リアルタイムＳＬＧの基本では？　他にも減点材料はあったけど、そこが特に気になったのだ。

45

ポイッターズポイント



■コナミ
■ＡＣＴ
■６月12日
■¥4,800

「サイコ・グローブ」を使い、対戦相手にものをぶつけてポイントを競うオリジナルＡＣＴ

TAC★

これは文句なしに楽しめた。単純なルール、爽快感、ライバルをハメたときのうれしさなど、このテの対戦ＡＣＴで重要なポイントはしっかり盛り込まれている。１Ｐで賞金を稼いで買ったアイテムを、対戦で参加した全員が使えるようになるのも、両方のモードをやりこむ気にさせてくれる。カメラ位置によって見にくい部分があったり、同キャラの区別がつきにくいなどの欠点はあるが誰にでもオススメできる１本なのは確か。

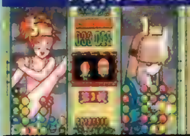
85

Z佐藤

こりゃ超楽しい！　まずルールが、岩や爆弾を投げ合って生き残れば勝ちと単純明快だし、操作性も良好。それに覚えなくちゃいけない操作も少ないので、ＡＣＴが苦手な人でも安心して遊べるだろう。ただ視点の切り替えが強引（障害物によってマイキャラが隠れてしまうことがある）など、多少気になる部分もあるけどね。多人数プレイはもちろん、ストーリーモードも白熱。内容的には問題ナシって感じの仕上がりだ。

85

ときめきメモリアル 対戦とっかえだま



■コナミ
■ＰＺＧ
■６月19日
■¥5,800

人気の「ときめき」キャラを使ったＰＺＧ。アーケードからリニューアルされて移植

ウキウキ松岡

ＰＺＧとしては、ルールがけっこう簡単。どちらかというと、初心者向けかな？　私も初心者ですが、一応クリアできました（ＰＺＧでは始めて）。『ときめき』を題材としたゲームなので、キャラ的にもなじみがありますし。ただ、ゲーム的には、キャラ性能（攻撃方法など）の強弱がハッキリしている、ボスの攻撃方法が不条理などといった不満点が多く見られるのが残念。唯一、「ひらめきモード」は、それなりに楽しかった。

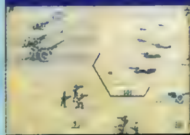
50

IZUNA

絵は「ときめき」に〝似たもの〟です。システムも「ぱするだま」の玉を自由に取り替えられるといった具合だけど、連鎖中にはそれができないので盛り上がらない。唯一遊べるのは「ひらめきモード」だけなんだけど、それもストレス溜まりすぎ。アーケードで人気がなかったものに「ときめき」のキャラをのせてもダメです。楽しいゲームを作ってもらいたいものです。ファンにもオススメできない１本。愛があるならなおさら。

35

アライドジェネラル



■エクシングエンタテイメント
■ＳＬＧ
■６月13日
■¥5,800

第二次世界大戦を舞台に、連合国軍の司令官になって軍団を指揮するウォーＳＬＧ

Z佐藤

登場するユニットはすべて実名。シナリオも史実に基づいたものが用意されていて、まさに玄人好みって感じの仕上がりだ。それゆえ難易度的には高く、初心者にはかなりツライかも。ちょっと気になったのは、何かするたびに読み込むところ。もう少し改善してほしかったな。あとユニットを大きく表示したのは正解だけど、そのおかげでマップ全体の状況が把握しづらくなっているのは困りモノ。デキは良いんだけどね。

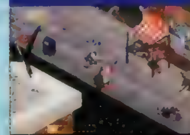
60

袋こーじ

強いユニットによるゴリ押しでなんとかなるＳＬＧが多いなか、かなり本格的に戦略が要求される。感覚としては、シミュレーションボードゲームに近く、戦略ＳＬＧとしての完成度はかなり高い。ただし、その結果、敷居まで高くなり、素人お断りな難易度になっている。また画面表示のほとんどが英語だったり、操作がわかりづらいのも初心者にはマイナス要素。ＳＬＧ熟練者だと自負している人にしかススメられない。

55

ファイロ&クロード



■BMGジャパン
■ＳＴＧ
■６月13日
■¥4,800

個性的なキャラ、オランウータンのファイロと猫のクロードを操作するＡＣＴ

ジュピター藤平

トムとジェリーみたいな、ベタベタなノリのアメリカンジョーク（か!?）が炸裂するムービーシーンは、確かにそれなりに雰囲気が出ていて良い。ただ、肝心のゲームシーンが、例によっていかにもな洋ゲーライク。とにかく判定が大味で、理不尽なのだ。操作関係も、例えばハシゴを上るのにジャンプボタンを連打しなくてはならないなどと変に特殊。ノリでプレイさせるにしても、あまりにあまりな感じで何とも……。

35

ゆかマン

ショットガンをバリバリ撃ちまくって進むゲームかと思えば、実は慎重に少しずつ進んで行くゲームなんですよね。とにかく自分が弱すぎます。背景に変にひっかかる、アイテムを取っている最中に画面外から撃たれる、というような、プレイヤーが頑張ってもどうにも避けられない要素が多すぎます。主人公の入れ換えも意味ないし。個人的には、こういったスラップスティックな感覚は決して嫌いではないんですがねぇ…。

55

今回の総評&次回予告

レビューをやっていて、これは品切れになるだろうなと思うことがときどきあるのですが、今回の『タイムクライシス＋ガンコン』は、ガン同梱でこの値段…。この評価…。買う予定ならお早めに。

ナムコの発売タイトルにオススメが付く率は群を抜いていますねぇ。ジャンル的にもバラエティに富んでいますし、一度メーカーごとに集計してみても面白いかもしれません。というわけで、今回もそのナムコのタイトル『タイムクライシス』から。レビュアー全員の一致する意見として、アーケードからの移植の完成度、ガンコンのデキの良さおよび同梱としては破格のコストパフォーマンス、ＰＳ版だけのオリジナルモードなど、かなり高い評価が集まったようです。一説によると、今までコンシューマについた「ガン」系の周辺機器のなかでもずば抜けた精度の良さだということなので、ぜひ体験してみることをオススメします。また、『ウイニングイレブン』も、あまり目立ちませんでしたが、かなりデキはいいようです。ＰＳには、まだサッカーゲームの決定版といったものがありませんし、題材もタイムリーなワールドカップものなので、サッカーゲームファンにとくにオススメしておきます。Ｐａｒｔ２からは、『シュレディンガーの猫』、『ポイッターズポイント』を今回は少し強めに押しておきましょう。　次回はＰＳオリジナル格闘第２弾『ゼロディバイド２』や『虹色町の奇跡』などを予定。

岩崎啓眞

オススメの作品は条件付きで『タイムクライシス』。ガンシューとして見ると若干の問題点もあると思うが、デカい画面でプレイすれば、値段分は絶対に取り返せる完成度だ。家のＴＶが21インチ以上あれば「間違いなし」。あと、ゲームとして粗いのは承知だが、『ウイニングイレブン』はそれなりに遊べる。気楽なゲームなので長く遊べるかどうかをそれほど気にしないなら買っても怒るレベルのものではない。あとは今回はパス。

なんでもゆうこ

Ｐａｒｔ１では『ワールドサッカー』と『タイムクライシス』がいいデキ。レビューでも書きましたが、『ワールドサッカー』の選手の動きはすんごくステキ。サッカーゲームがまるでダメな私だけど、これは楽しくプレイできました。『タイムクライシス』は、敵出現のシチュエーションとタイミングが楽しかったですね。マシンガンでプレイできると、もっとエキサイトできたかも。Ｐａｒｔ２の『ぬ～べ～』と『ＤＥＫＡ４駆』は、好きなら買ってＯＫ。

ウォルフ中村

今回は『タイムクライシス』。分岐（条件はやや厳しめ）の豊富なオリジナル面が用意されている点がうれしい。『ウイニング』もシリーズの集大成といった感じで楽しめた。期待していた『メタル３』は操作性の悪さと邪魔なイベントシーン（音声等のスキップができない、読み込み時間が長め等、そこだけ別システム）が最後まで馴染めなくて…。全勝クリアを目指した（達成しました）ためリセットしまくったのだが、その分操作性の悪さが気になってねぇ。

Part2代表 ジュピター藤平

私が担当したゲームでは『ぬ～べ～』と『シュレディンガーの猫』がかなりイケてる感じ。前者は原作をあまりよく知らなくても楽しめたのが意外だった。興味があるのなら、別に原作を知らなくても手を出していいと思う。ただこれら２作はＡＶＧなので、ある程度人を選びそうな気もする。一般性を考慮に入れれば、『タイムクライシス』がもっともオススメ。今後、『ガンバレット』が発売されることも考えれば、ガンコンに投資しておくのも悪くない。



ゲームアートの展示会を大特集

全国のPSファンと交流できる楽しい広場を提供するぞ!

読者がガンバリを自慢しあうこのコーナーでは、どんな形の申請方法でも受け付けている。PSゲームで作った作品を披露する「ゲームアートの展示会」もそんな自由な種目のひとつだけど、今回はこの種目に送られてきた作品を紹介しよう。作品の受け付けは今後もずっと続けていくので、この発表を見て創作意欲が沸いてきた人は、下の欄外を参考に挑戦してみよう。今回は題材が2タイトルだけに限られてしまったけど、作る楽しさの隠されたゲームは探せばたくさん見つかるはず。見ておもしろい、個性的な作品を期待しているぞ。



▲こちらは、編集部作の「アクアノートの休日」の漁礁。アイデア次第で、クリエイティブな楽しみ方ができる場所は、いろいろなところに見つけられるのだ。

PSをキャンバスにしたアートの世界へあなたをご招待

作品名	チームSHIORIでGO!GO!GO!		
作者	岩田匡弘	題材	レイジレーサー(ロゴ)

その美しさに思わずドッキリなチームロゴを作ってくれたのは、岩田匡弘さん。その彼に、作品に込めた思いを語ってもらった。「チームロゴが自作できると知って以来、発売前から絶対“ときめきカー”を作ってやろうと思っていました。最初、パレット関係の裏技(Vol.38のP.100で紹介)を知らなかったので、最適なパレットを選ぶのに非常に苦労しました。やはりこのロゴで走ると気合というかマシンへの愛着が違いますね。とくにタイムアタックのコース上の看板にチームロゴがデーンと表示されているシーンは感動モノで、看板に見とれてミスすることも少なくありませんでした(笑)。こんなに楽しいオマケを作ってくれたナムコさんに感謝しています」。



詩織ちゃんのファンならもうクラクラ



作品名	我が愛すべきSAKURA/SUMIRE/KOURAN		
作者	澤田養成所所長	題材	レイジレーサー(ロゴ)

『サクラ大戦(SS)』をベースにしたロゴを披露してくれたのは、澤田ゲーマー養成所補佐官のTEARさん(以上はペンネーム)。作品を作ってくれたのは養成所の所長(ご主人)だそうで、今回はTEARさんからこの作品へのコメントを伺ってみた。「紅蘭に魂を奪われていた所長を私がそそのかして描かせました。最初こそ早乙女乱馬しか作れなかった所長ですが、慣れてくるとそれぞれの作品にかかる時間も半分に、3人のロゴを描きあげました。さくらの髪、紅蘭の服、すみれの肌それぞれの色は、とくに所長がこだわりを持って、心血を注いだ部分です。表情も、キャラの個性を私たちなりに考えて選んでみました。私個人は、さくらの表情がとくに気にいっています」。









リプレイがイカす!



作品名	勝利を呼ぶ女神の笑み		
作者	PMS	題材	レイジレーサー(ロゴ)

写真では伝わり切らないけど、顔の凹凸を表現した明暗のつけ方が超すばらしい作品だ。では、作者のコメントも紹介してみよう。「友達のド肝を抜いてやりたいと思って作ってみたんですが、ばっちり10時間も命を削られました。しかし、愛車に燦然と輝いておられるベルダンディー様を見れば苦労なんてなんのその、早速友達に見せびらかしてしまったのです。すると一言、“スクルド様も作れ”と命じられ、今度は8時間も捧げるハメに。ただ、このスクルド様の存在は“1人足りない”と脅迫されるのが怖いため、まだ誰にも明かしていません。今回の公開で、また奴隷の道へと落とされてしまいそうなのが、恐ろしい限りです(笑)」。



▲そして、こっちは友人の命令で作ったというスクルド様。



▲こちら、PMSさんの第1作、ベルダンディー様。

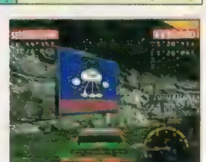
作品名	ボクの愛車は虹色ボディ		
作者	吉田正幸	題材	レイジレーサー(ロゴ)

「遊び心みたいなアクセントが欲しいと思い、大好きな「ときめき」の虹野さんを描いてみました。エクストラGPクリアより苦労しましたが、その分だけリプレイは見ていてとても楽しいです。あと、胸元のリボンは「レイジ」のマークになってるんですよ(作者談)。



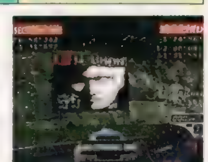
作品名	マナー守って楽しく走ろうム〜		
作者	和歌森隆史	題材	レイジレーサー(ロゴ)

「最初は普通の表情で描いてみたんですが、過激なレースを観戦したムームー星人が“マナーを守ってほしいムー”と言っているような気がしたので、困り顔にさせてみました。ちなみに、下の文字もちゃんとPS専用の字体で描いてあるんですよ(作者談)。



作品名	今、じじいがアツい!		
作者	筒井清弘	題材	レイジレーサー(ロゴ)

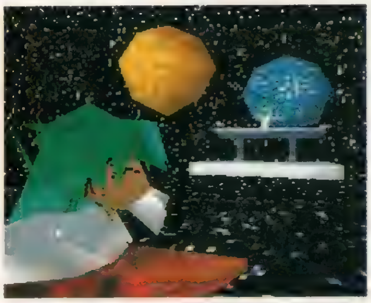
ハンパじゃない描き込みの作品。「昔ハマッたゲームに「無頼拳」というACTがあったんですが、そのときの思いを込めて作ってみました。サンショウオなんてのも考えたんですが、鮮烈なインパクトを与えるってことなら、じじいで決まりでしょう(作者談)。

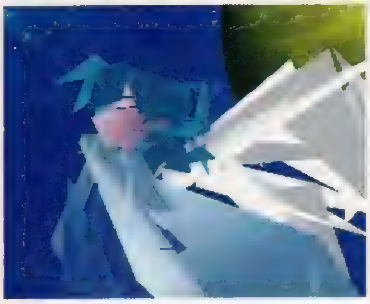


●ゲームアートの展示会の申請方法:自分の作品もぜひ見てほしいという人は、①メモリーカード、②返送用の封筒(返送分の切手も貼り、住所・氏名など自分の宛名も書くこと)、③説明書(題材にしたゲーム名、データの確認方法、作品に込めた気持ちなどのコメント)の3点を封筒にいれ当コーナーあてに送ってね。メモリーカードのかわりにビデオを使う手もあるけど、画面写真をこちらで撮影する都合上メモリーカードの方が助かります。「〜のゲームで〜を作りました。興味があったら連絡してください」みたいなハガキだけでの申請ももちろんOKだ。

作品名	みはりんのお月見		
作者	紗夜野みさか	題材	スタジオP

「スタジオP」のポリゴン画像作成ツールでの作品はVol.40でも紹介したけど、さらに磨きをかけた作品が紗夜野みさかさんから届けられているぞ（下の2作品も同氏の作品だ）。これは「ときめき」の館林さんをモデルにした作品で、お椀に乗った巫女さん姿の彼女が、軽快な音楽にあわせて宇宙を飛びまわるというもの。誰もがしばらく眺めていたくなってしまう、そんな作品だ。



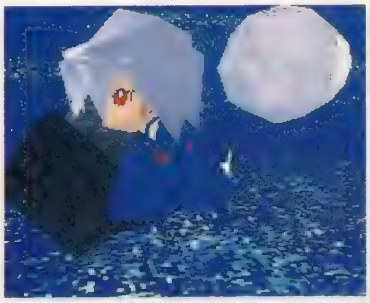


作品名	私が天使だったらいいのに…		
作者	紗夜野みさか	題材	スタジオP

「前から、有名なあの曲と同じこのタイトルで、自分の中のイメージを作品にしてみたかったんです。でも、今回は作り方の関係上キャラに動きを加えるのが難しかったので、それだけが個人的には残念でした（作者談）」。確かにハデな動きはないけど、美しさはピカイチのこの作品。独特の幻想的な雰囲気は、作者が心に育てた館林さんのイメージがそのまま表現されたものと思うな。

作品名	真っ白な月の光を浴びて…		
作者	紗夜野みさか	題材	スタジオP

白い月が浮かぶ夜景をバックに、エヴァンゲリオンの綾波レイがグリングリンに舞うという作品だ。「前から綾波をモデルにするっていう案はあって、ファンならご存じ〝三鷹市水道局のポスター（綾波レイ使用）〟で、実現させてみました。特に気にいっているのは完璧なまでに似ている横顔で、これを綾波レイと呼ばずに何と言う、ってくらいでしょう？（作者談）」。



作品名	いくぜ100万回のチャレンジへ！		
作者	和歌森隆史	題材	レイジレーサー（ロゴ）

これの作者は左ページの〝ムームー星人〟と同じ和歌森さん。「ドット絵を描くのは初めてだったので、8時間半もかかりました。難しかったのは色あいの調整で、かなり目を酷使しました（作者談）」。



作品名	さぁ私は誰でしょう？		
作者	赤嶺克友	題材	レイジレーサー（ロゴ）

顔のリアルさが怖いくらいの作品。篠原ともえにも似ている彼女の正体は？「自分のイメージだけで描いたので、モデルはいないんです。謎の女性ってワケですが、なかなかでしょう？（作者談）」。



ご希望のセーブデータをコピーいたします！

今回紹介した中で、キミが思わず欲しくなってしまった作品を、DPSでは希望者全員にコピーでおわけいたします。申し込みに必要なのは、①メモリーカード（データはカラにしておくこと）、②返送用の封筒（返送分の切手を貼り、郵便番号、住所、氏名など自分のあて名も書くこと）、③コピー希望の作品名を書いた紙、の3点だ。以上を封筒に入れて下記のあて先まで送ろう（受け付けは7月24日まで）。なお、コピー希望の作品は何点指定してくれてもOKだけれど、原則として1作品につきメモリーカード1枚が必要になるので注意しよう（下の欄外も見てね）。

あて先　ゲームアート・コピー係（住所は下記参照）宛

挑戦者募集中　正式募集の3種目を中心にPSゲームの記録申請待ってま〜す

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・性別・年齢・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送るだけでOK。同じ人が同じ種目に再申請する場合は「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや、コーナーへのご意見やコメントなどをつけてくれるのも大歓迎だ。

申請ハガキのルール
申請記録は、原則としてハガキか、ハガキサイズの紙に書こう（意見などを伝える場合や、報告内容が長くなる場合は、例外として便箋なども認めているぞ）。ハガキなど1枚につき、1人ぶんの1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
1人の人が複数の種目に参加してくれても構わないぞ。入賞した場合のみ、不正がないか確認のために〝編集部から連絡の上で〟証拠になるメモリーカードを送ってもらうからね（確認後に返却するぞ）。封筒で複数の申請をまとめて送るのもOKだ。

目下募集中　ソウルエッジ　しめ切り▶7月7日必着

ルール③ サバイバルモードで勝ち抜いた人数を競う。使用キャラは裏技使用時も含むどのキャラでもOKで、エッジマスターモードで入手した武器の使用も可だ。

申請記録 『ソウルエッジ』と明記して「ルール③／記録／使用キャラ／使用武器名」を書こう。複数の人がいっしょになって達成した記録は一応無効なので、協力してね。

目下募集中　雷電ディー・エックス　しめ切り▶7月7日必着

ルール 上級、難易度ノーマルのスコアを競う。ボムと残機数は初期状態、あとの設定はご自由に。裏技のタイムアタックモードの記録も集計はしているからよろしく。

申請記録 『雷電ディー・エックス』と明記して「スコア／初期装備のボムの色／自機（1P側か2P側か）」を書こう。プレイをビデオにも撮っておいてもらえるとよりベター。

目下募集中　INDY500　しめ切り▶8月4日必着

ルール 「TIME ATTACK」モードで、「SEASIDE」コースの4周トータルタイムを競う。車のセッティングほか、設定は最初から選べる範囲でご自由に。

申請記録 『インディ500』と明記して「トータルタイム／使用した車（色）、車のセッティング状態」を書こう。出したベストタイムの手元の保管（セーブ）も忘れずに。

挑戦の受け付けは
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階
電撃プレイステーション編集部
「ビックリPS係」まで

【掲載予定】7月7日必着まで▶Vol.52で発表

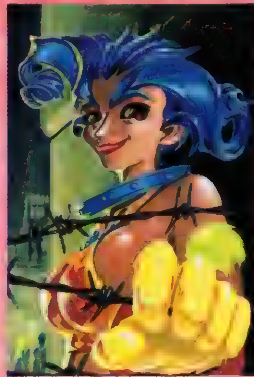
次号の予告 創刊50号&リニューアル記念、超人たちによる夢の対談が実現！

●ご注意：返送用封筒なしでメモリーカードをお送りいただいた場合、原則として返却しませんのでご注意を（入賞者が編集部からの依頼で送る場合は別です）。●送料マメ知識：メモリーカード1枚＋返送用の封筒などで、25〜50グラムとなって送料は90円です（25グラム以下なら80円）。詳しくは郵便局で聞いてね。●「エースコンバット2」「トバル2」「ランナバウト」でも記録を募集予定。請うご期待。●正式募集種目では、参加者の人数に応じて上位者などに賞金を支給しています。詳しくは前号などの欄外をご参照ください。

4色奴隷 COLORのどれい

貴方の心の本当の色は、いったいどんな色でしょう？ 4色いい色ステキな未来。赤、青、黄、黒で分解します。さあ、今日はどんなお友だちに会えるかな？

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館5F「DPS4Cど」係



▲千葉県　木村吉伸さん：リンツさんです。敵だけど……次第に主人公が気になるパターンはなかなかです。



▲東京都　卯月なちさん：どうにかハッピーエンドにならないですかねぇ。



▲長崎県　ひろしさん：ケロピョンの黒目がいい感じです。ジッ……。



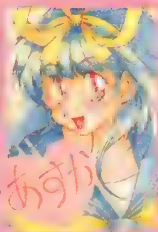
▲神奈川県　藤原しのぶさん：ムチャな鋼鉄を振り回す寸前。確かに彼、筋肉質ですけど……こんな細身のどこに、そんな力が秘められているんでしょう？ まあ、ファンタジーですから。物理法則は無視でＧＯ（笑）！



◀和歌山県　太一さん：もしあの時出会わなかったら……。



◀広島県　呪華さん：コスプレ大変な髪ですよねぇ。



◀大分県　春日ヒデローさん：格闘しそうにないですよね。彼女。



◀滋賀県　ごちうりさん：「セイヴァー」移植あるかもしれません。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：続報が待たれる「ギルティギア」。いや本当に。

▼北海道　貴男鯖さん：ＲＰＧには…出ないと思います。きっと。





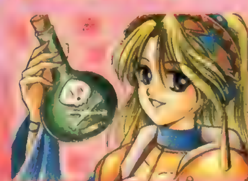
▲茨城県　RUKAさん：「２」来ます！ キャラ変わっちゃいましたけど……。



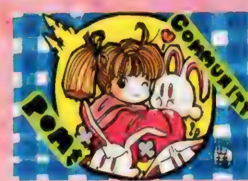
◀北海道　哀原斑さん：直接戦闘では使えなさそうだけど、パーティに入れておきたいジョブですよね。



◀北海道　高奈夕美さん：パラッパ帽子、人気抜群でした。耳がステキですよね。特に。



◀静岡県　瓔雷音さん：ＥＤ、もう少し種類あると、最高だったんですが。



◀東京都　山猫スズメさん：「ぽむ」かなり良くなりそうです。



▶宮城県　鈴音りんさん：『アンジェ２』、新キャラもいい味出てますが、ちょっとＳＬＧ部分の作り込みは甘いような……。もう少しストレートに、一般的な恋愛ＳＬＧでいい気もしますがいかがでしょう？ まあ、好きな人には、だからどうしたな話ですね（笑）。

◀大分県　みしろさん：イロイロと気づく前のセフィロスの強さは一体どこからきてたんでしょう？ あの人はかなり孤独だったような……。伝説になるほど戦うには、それなりに理由がないとてもつらいような気がします。そしてクラウドは……彼に何を見たんでしょうか？





▲茨城県　おきゃさん：２人の関係はギリギリでドキドキです。

▼千葉県　50STORMさん：月下美人とエアリス。色合い、似てますよね。





▲宮城県　一郎あきらさん：エリーとサタンは確かにイカしてます。



◀長野県　楠本由貴恵さん：鈴、けっこう大きい音でそうですよね。



◀栃木県　めもるんさん：対戦、楽しいですよ。かなり。



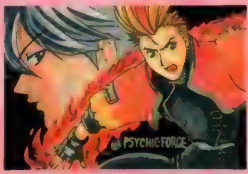
◀千葉県　秋本一樹さん：長く、何度も楽しめますよね。



◀愛知県　ガウさん：結構きわどいポーズがステキです。



▲神奈川県　馬走あづみさん：もっと敵キャラとして活躍して欲しかったですよね。ゲーム後半の扱いはかなり不満です。



▲長野県　湖山たみさん：ＯＶＡで盛り上がってる頃に「２」の発表でしょうか？　ワクワク。

▶神奈川県　Ｇ・おいらさん：制服っていうのもポイント高いですよね。攻撃方法やセリフも個性バッチリだし。彼らが直接出てって、ラスボス倒しても良かったんじゃないか……なんて（笑）。



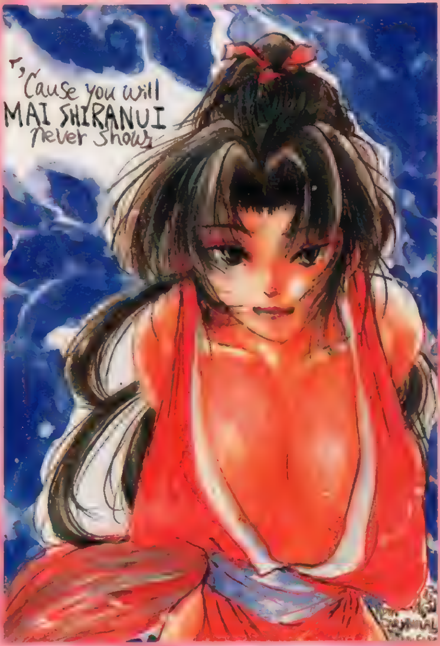
▶千葉県　りんごのほっぺさん：秘められたパワーはものすごいですから。この身体で。



▶大阪府　陸原ゆうさん：ナイトは多少偉そうにしてないと。ジョブは、かなりその人の趣味出そうです。



▶北海道　タカヲマグロさん：こんなたっぷりとした妖艶な……衣装だと……もう……ギャラリーは増える増える。上半身ハダカよりも色っぽいですよね。しかし、お色気で敵を油断させるわけでもないのに、なぜこの衣装？　いえ……文句は全くないんですけど（笑）。





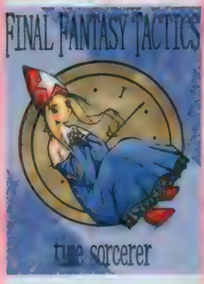
◀宮城県　月風くちりあさん：レース付いてますけど、メテオで星、落とします。



◀大阪府　松雪ヤスコさん：彼女はＲＰＧでも大活躍です。でも読み込みが……。

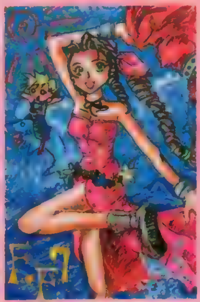


◀茨城県　まみこさん：ゆひはこの座り方似合いますよね。かなり。



◀高知県　りょさん：やはり時代はレースなのでしょうか？

▶長野県　流砂さん：イルカに乗った少年だったんですねぇ。クラウド。



▶鹿児島県　Ｋａｙ・Ｏさん：唱えられたホーリーは……最後の力になりました。



▶静岡県　秋須川さん：学園ＲＰＧの傑作と言ってもＯＫな作品ですよね。



▶神奈川県　小林恭介さん：肘とか膝とか、切り傷耐えないでしょうねぇ。彼女。





◀宮城県　水輝立さん：10歳から髪の毛を切らなかったら、18歳時はこんな感じでしょうか？

▼栃木県　庵屋さん：白バラ姫、妙に人気あります。期待通りだといいですねぇ。



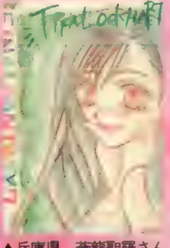
▼神奈川県　栗ちまきさん：この表情と逆光の色彩は……彼の数奇な運命の１シーンを象徴している気がします。過去と現在の悔しさが、奥深さが、とてもいいです。変身しなければ……（笑）。



▲千葉県　コン・チャイ子さん：彼の神経は魔晄の渦に翻弄されるワケです。

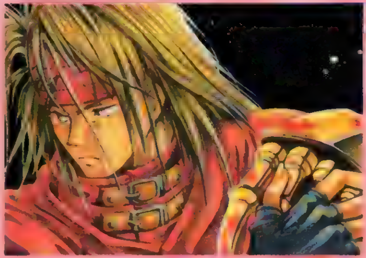
▼滋賀県　チハヤさん：さて、伝説は、大抵ふとしたことから始まります。





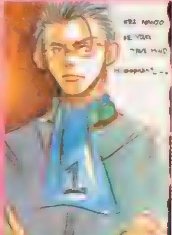
▲兵庫県　蒼龍聖羅さん：やわらかい表情が彼女っぽくていい感じです。

▼奈良県　ジョリ谷ピンタさん：彼の本当の自分は…どんな感じでしょう？





▲山形県　週末の怪人さん：淡い色合いなのに、クッキリ。「ＦＦＴ」な感じです。





▲長崎県　ひろしさん：顔殴られてますね。痛そうだけど、戦いですね。

移植化計画出張所

移植希望はこのコーナーで紹介中です。ＰＳに移植してほしいソフトがある場合は、ここあてでハガキを送ってください！



▲新潟県　りるひなさん：システム的にツライ部分はありましたが、ファン多いですよね。さすが、『ペルソナ』の元。たまきちゃん大活躍ですから。



▶愛知県　ガウさん：思いの外、グラフィックパターンが少ないです。移植の可能性アリアリです。ついにＰＳでもＳＤでないレイレイに会える？



▲神奈川県　幻夕貴さん：セガの移植は……また闇に。

▼和歌山県　如月あゆみさん：バグはなしで（笑）。



STAKES WINNER 2 最強馬伝説

PlayStation SEGASATURN

宝塚記念スペシャル
総額1,000,000円

プレイステーション
セガサターン

ステークスウィナー2 ダブルキャンペーン

「ステークスウィナー2最強馬伝説」プレイステーション版・セガサターン版が発売され、
好評を頂いておりますので、商品を購入されたユーザーの皆様に対し、
1997年春のGI最後を締めくくる7月6日の宝塚記念に合わせて「ステークスウィナー2購入者wキャンペーン」を行います。
なお、このキャンペーンにはその名前の通り2つの種類があり、
どちらに応募頂いても（両方でも）結構です。
クイズの正解者、タイムアタックの優秀者には賞金をお送りいたします。

賞金当てクイズ 賞金総額450,000円

■問　題
「ステークスウィナー2　最強馬伝説」オリジナルモードの新馬戦の優勝賞金はいったい、いくらでしょう?

■解答応募方法
SS版・PS版「ステークスウィナー2　最強馬伝説」の商品に同梱されている
アンケートハガキの「このゲームをお求めになった理由」の欄に
「解答○○○万円」という形で記入し、郵送して下さい。
※アンケートハガキを既に弊社へ送られている場合は、
官製ハガキにて応募が可能。
（官製ハガキについては、アンケートハガキと照合確認します。）

■抽選方法
正解者の中から抽選で45名の方に
現金10,000円をプレゼントします!

応募締め切り（賞金当てクイズ、タイムアタックともに）

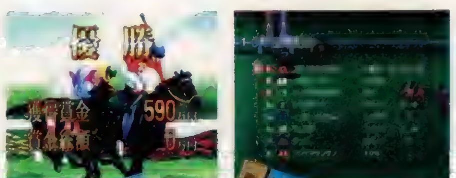
平成9年7月31日迄

賞金総額550,000円 「宝塚記念」タイムアタック

■応募内容
「ステークスウィナー2　最強馬伝説」
オリジナルモードの「宝塚記念」に出走して、
自己最速タイムを撮影し、送って下さい。

■応募方法
最速タイムが表示されている優勝画面を写真またはビデオに撮影して、郵送して下さい。証明する画面のない形での応募は一切無効となりますのでご注意下さい。
また、応募は一人一頭の馬に限らせていただきます。
アンケートハガキを同封するか、既にアンケートハガキを出されている方は、その旨を記載して下さい。照合確認致します。

■抽選方法
応募者の中で最速タイムを応募された方から1位～10位までの方に
現金で最高100,000円をプレゼントします。
なお、入賞者数が弊社規定人数を超えた場合は、
抽選とさせていただきます。





■プレイステーション版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円（税抜）

■セガサターン版
「ステークスウィナー2 最強馬伝説」
■好評発売中
■価格5,800円（税抜）

※当選者の発表は、発送をもってかえさせて頂きます。詳しくは、6月中旬より小売店に配布予定のポスター及び弊社雑誌広告をご覧下さい。　※応募内容・問題・方法を良く読んでエントリーしてください。なお、どちらも同梱アンケートハガキが必要です。
※合計賞金は景品表示法により1人100,000円を上限とさせていただきます。　※応募の時お送りいただきました、ビデオテープ・画面写真等は、お返しできない場合がございます。　※応募時にかかる郵送料は・発送料金は各自でご負担願います。

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
※プレイステーション版は、発売元、開発元ともに株式会社ザウルスです。

■発売元 SNK 株式会社エス・エヌ・ケイ　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12

■開発元 SAURUS 株式会社 ザウルス　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-8　第2紀尾井町ビル
◆ザウルステレフォンサービス　TEL. 03(3222)1734　FAX. 03(3222)1728　◆インターネット　ザウルスホームページ http://www.saurus.co.jp/

イラスト:鈴木みそ

電撃PlayQuestion
プレイクエスチョン

1997 HOW TO WIN

プレイ中にゲームがいきづまったら気分がジメジメしません？　梅雨で外もジメジメ。せめてこのPQを読んで、気分だけは晴々しくなってください。

Neorude

数々の新手法がキラリと光る「Leading RPG」を徹底攻略。このツボさえ押さえれば、どんな難問も即解決！

ジャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	テクノソフト	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	5月9日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームの面白いところは、3人のキャラクターをコロコロ交代させながらプレイするといろんな反応が楽しめること。たとえばエリアⅠの通風口とキツネの像がある部屋では、ルーフレインで岩をクリックすると怪しいところがないかを細かく調査するのに対し、アリアで同じことをやると力一杯岩を押したあげくに蹴りを入れる。こんな感じで、主人公たちにイロイロやらせて、その結果を楽しむのがこのゲームの醍醐味だと思うのだ。これは謎解きにも直結している要素だしね。（がんのじ）

探索と戦闘の両面でキャラクターたちの能力をフルに発揮させせよう

このゲームでまず大事なのは、3人の主人公の特徴をしっかり把握すること。『ネオリュード』の場合、戦闘はもちろん、ゲームを進める上での謎解きやワナの解除といった要素にも主人公たちの個性が大きく反映される。つまり、戦う能力だけでなく、得意な専門分野や性格などの側面にも目を向ける必要があるのだ。一言で言えば、戦士のティルは剣技と天然ボケ以外にあまり取り柄はなく、魔法使いのアリアは魔術に限定されない広い知識を身につけている。ルーフィンは盗賊の技術に練達しているぞ。



▲広い知識でパーティの探索を助けるアリア。彼女なくして冒険の成就はありえない。



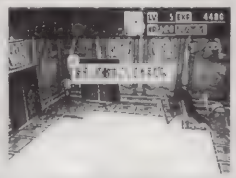
◀逆に戦闘ではティルの能力がいかんなく発揮される。頼りになる斬り込み隊長なのだ。

探索の基本

カーソルが「しかけマーカー」に変化する場所は、クリックすると何らかの反応が返ってくる。その中で怪しいと思うところがあれば、すべてのキャラクターに調べさせてみるのが探索の基本だ。調べたポイントに対するリアクションはキャラクターごとに異なる。たいがいその中に、謎を解くためのヒントがあるぞ。



▲一見何でもないものも、クリックすると意外に調べられたりする。



▲キャラクターをチェンジしながらこまめに調査を繰り返すのだ。

戦闘の基本

戦闘にリアルタイムバトルのシステムを採用しているこのゲームでは、目まぐるしく変わる戦況に応じてキャラクターに的確な指示を出す必要がある。戦闘中にポーズをかけるといつでも戦いを中断でき、しかもその間に味方の行動方針を変更できるので、ピンチの場面ではポーズをかけてその場に適した指示を出そう。



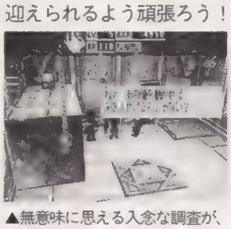
▲行動方針を変えるときは、ポーズをかければあわてずにすむ。



▲士気が極端に上下すると、方針に従わなくなるキャラもいる。

必見！冒険に役立つ3つのポイントを伝授！

「ネオリュード」の冒険で大切なのは、なんでも調べてみるあくなき探求心と、その労力を惜しまぬ辛抱強さ。ゲームのエンディングは冒険の達成度によって変化するので、最高の結末が迎えられるよう頑張ろう！

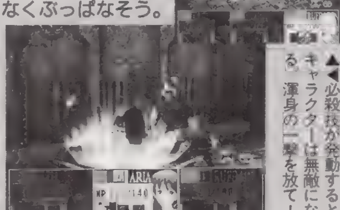


▲無意味に思える入念な調査が、必ず花開くときがくる！

POINT 1　強敵に対しては必殺技重視の戦法で！

エリアのボスなどの強力なモンスターは、正攻法で戦うよりも必殺技で一気に倒してしまう方がいい。防御に徹してスキルゲージがたまるのを待ち、チャンスがきたら容赦なくぶっぱなそう。

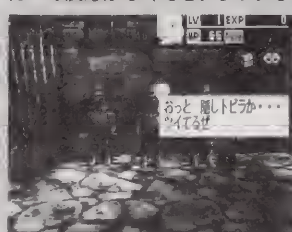




▲◀必殺技が発動するとキャラクターは無敵になる。渾身の一撃を放て！

POINT 2　しかけマーカーが反応しない場所も

ダンジョンには、しかけマーカーが反応しない「隠ししかけ」も存在する。隠ししかけの先には必ずといっていいほど貴重なアイテムがあるので、運良く見つけられたらお得だぞ。怪しい場所はマーカーの反応がなくてもクリックしよう。



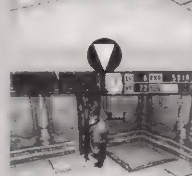
◀なんのへんてつもない壁が、隠し扉になっていたりするぞ。

POINT 3　さらに調べるといいことが！

解除したあとのトラップなど、もう調べる意味がなくなったものでもクリックすると、たまにいいことがある。



◀たとえば、壁から飛び出す矢を防ぐためにあるこの石像を、使用後にもう一度調べてみる。ティルとアリアが調べても何も起こらないが……。



◀ルーフレインが調べると、本当に安全かどうかをもう一度確認して、追加の経験値が得られるのだ。最後のツメを怠らないことが大事だぞ。

ポイントQ&A

Q：エリアⅠの大きな扉がある部屋で、変なモンスターが邪魔していて宝箱が取れません。モンスターを追い払う方法はないのですか？

A：剣の得意なティルをけしかければ、一応モンスターを追い払うことはできます。でも、ほかにもっといい方法もありますよ。宝箱をかすめ取るのに最適のキャラといえば、ねぇ。やっぱり本職の人にやってもらうのが一番でしょ？

あすか120%エクセレント
～BURNING Fest.～

『あすか120%エクセレント』連載攻略第2回の今回は、忍、竜子、めぐみ、以上3人のキャラ別攻略をお届けする！

ジャンル	格闘ACT	価格	¥5,800
メーカー	ファミリーソフト	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）2P対戦可
発売日	5月9日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前回から始まったPQ連載「あすか120%エクセレント」攻略。今回からは、攻略マンガも連載し、ますます初心者にも理解できるようになっている……と思うのですが、いかがでしょう？　最近は格闘ACTを語る上でも、専門用語が乱れ飛んじゃって、何がなんだかサッパリ分からない、なんて状態になってますし、ここでは、そんなところもフォローしていけたらいいな、なんて思ってます。格闘ACTはよく分からないけど、やってみたい……って人は、このページを参考にしてほしいな。（平吉）

攻略マンガ連載開始！充実の『あすか』攻略!!

1色ページで贈る『あすか120%エクセレント』連載攻略第2回。前回からのテーマであった「初心者にもわかりやすい『あすか』攻略」の形をより完全なモノにするべく、今回から攻略マンガの連載も決定!!　これさえ読めば、楽しく、簡単に格闘ACTの基本が身につくはずだ。また、右のページでは、前回同様3キャラをピックアップして、連続技を主体としたキャラ別攻略をお届けするぞ。熱い対戦ライフに役立ててもらいたい。



◀キャラの魅力は、数ある格闘ACTの中でも屈指のもの。キミはどのキャラが好み？

まずは基本をマスターせよ！

簡単な必殺技コマンド、オートガードと初心者向けと思われるシステムが目立つ「あすか120%エクセレント」だが、つきつめていくと、駆け引きの熱い非常に硬派な格闘ACTであると気づかされる。まずは、キャンセル連続技、ダッシュ、2段ジャンプにガードキャンセルといった基本システムを身につけることから始めよう。ある程度キャラを自由に動かせるようになったら、右のページで紹介しているような連続技に挑戦してみるのもいいだろう。





大義谷☆満男の あすかさん こんにちは

オッス！　オラ、大義谷。いっちょやってみっか！　ってなぐあいで「あすか120%エクセレント」である。今回は前作との違いについて、熱い男の燃えるセリフで語ってみたい。なにしとんじゃオンドリャー。キャラの能力変更は本編の攻略部分にまかせる。で、新作「エクセレント」は何かと技がつながりやすくなっている。そこで新コンボの研究が男らしくて熱いぞ。オリャー！　あとは……なんと、1回敵を投げるとその後、ダメージを受けるまで（相手に投げられないとダメなときもあり）もう1度投げられないという現象が確認されている。ドッセー！

ポイントQ&A

Q．連続技の表記のところで、必殺技→必殺技とかになっていたりするときがあるんですが、必殺技ってキャンセルできるんですか？
A．そういうことではありません。それは、純粋に必殺技の後に必殺技を出しているだけです。このゲームは、ほかの格闘ACTとは違って、たとえ転倒してしまうような攻撃でも、くらった直後に即無敵状態になるわけではないのです。1度攻撃をくらっても、一定時間くらいは判定が残っているわけ。（右のページに続きます）

 まんが／鳥

連載攻略第2回！今回はこの3人の女の子の魅力（!?）に迫る!!

川崎　忍

149cmという小柄な体格ゆえにリーチがかなり短く、それなりにバランスのとれた技性能を誇っていながらも、前作ではかなりの苦戦を強いられた忍。ところが今回は、ダッシュ攻撃が最終奥義でキャンセルできるようになり、こと爆発力という点では他の追随を許さない強力なキャラへと生まれ変わっている。とくに、しゃがみガード不能技である✚キー→＋◎をキャンセルしてダッシュ攻撃へつなぐことができるので、わりと簡単に大ダメージを与えられる連続技を狙っていけるのだ。また、タイミングがバッチリならダッシュ◎→ダッシュ◎という連続技も可能。これらを組み合わせ、最後を必殺メガトンダイナマイトでしめくくれば、相手の体力を一気に半分近く奪いとることもできるのだ。めぐまれたダッシュ攻撃の性能を生かし、相手のちょっとしたスキを見逃さずにガンガン攻め込んで、一気に勝負を決めてしまおう。

オススメ連続技

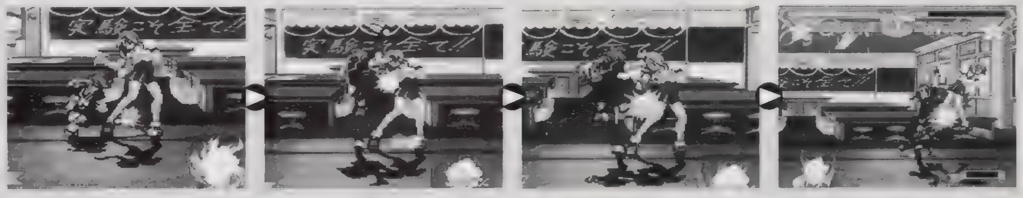
しゃがみ⊗→番長トルネード→番長トルネード→番長ダイナマイトという連続技が簡単で使いやすい。ゲージが溜まっていればしゃがみ⊗→立ち◎→ダッシュ◎→ダッシュ◎→必殺メガトンダイナマイトというのが強力だ。また、壁際限定だが、しゃがみ⊗→番長ダイナマイト→番長トルネード→ジャンプ中✚キー→＋⊗→ジャンプ番長トルネードという連続技もイカスぞ。





▲✚キー→＋◎はしゃがみガード不能。ここから長い長い連続技をたたき込んでやろう。

◀ダッシュ攻撃が忍の身上。フィールド狭しと走り回って戦いのペースをつかめ！



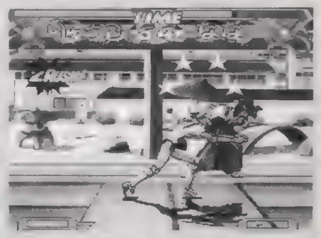
山崎　竜子

性能のいい必殺技と1発の破壊力で、前作では最強といわれていた竜子。今回もその強さに陰りは見えず、相変わらず最強キャラの一角をになうであろうことが予想される。バレーボール部ということで遠距離戦が得意と思われがちだが、突進系の必殺技が多いので、基本的に彼女の得意とする間合いは中間距離。また、彼女の投げはかなり性能が良く、投げた後にさまざまな技で追い打ちをかけることができる。竜子には叩きつけや吹っ飛ばし効果を持つ技が多いので、これらの技で追い打ちをしていけば、計算以上のダメージが期待できるのだ。気づきにくいが、✚キー→＋◎は立ちガード不能技なので、モーションが似通っているダッシュ攻撃と使い分けることで、相手を撹乱させることが可能だ。また、クイックドライバーはしゃがみガード不能な上、小さくジャンプするので、相手のしゃがみ攻撃をかわしながら攻撃できるぞ。

オススメ連続技

竜子の連続技の中で強力なのは、投げ→✚キー→＋◎→ジャンプ◎→ジャンプ竜巻レシーブ（◎）。ゲージがたまっていれば、クイックドライバー→✚キー→＋⊗→ハイパータックルというのが簡単だ。また、壁際限定だが、カウンターアタック→立ち◎→立ち⊗数発→ジャンプ中数発（⊗）→ジャンプ竜巻レシーブ（◎）というのもかなりアツくて見た目もいいぞ。





▲✚キー→＋◎は、立ちガードすることができない。立ち技なのに、下段攻撃なのだ。

◀クイックドライバーからも追い打ちできるが、タイミングがシビアなので少々難しい。



鈴木　めぐみ

前作では、最弱キャラの1人として数えられていためぐみ。今回は、✚キー→＋⊗がしゃがみガード不能技になったり、全体的な攻撃力が少々アップしていたりと強化が図られてはいるものの、あいかわらず決定力に欠ける印象がある。多少はラクになったとはいえ、前作同様、全キャラ中最速を誇る機動力を駆使して、自分のペースで戦いを進めない限り、厳しいことは間違いないだろう。めぐみで戦う際につねに意識しておきたいのが、トリッキーな攻撃で相手を撹乱させるということ。とくに注目したいのがジャンプ中✚キー↓＋⊗だ。これは、空中ならどこでも出せて、その場から急降下蹴りを見舞わせるという技。キャンセルして空中で✚キー↓＋◎につなげることができるので、たとえガードされても、しゃがみ◎と出し分けることで相手のガードを揺さぶることができるのだ。ヒットしたらボンボンアッパーにつなげよう。

オススメ連続技

めぐみは手が速いわりに、有効な連続技があまりない。普段使っていけるものとしては、✚キー→＋⊗→しゃがみ◎→ボンボンアッパーか、めぐみけりけりパンチ。ゲージがたまっていれば、最後をめぐみけりけりダンスにしてもいい。壁際限定技は、✚キー→＋⊗→めぐみけりけりパンチ（◎）→✚キー→＋⊗→立ち◎→ボンボンアッパーというのが、めぐみにしては強力だ。





▲めぐみけりけりダンスにつなげるときは、しゃがみ◎を1段目でキャンセルするのだ。

◀相手の目の前でジャンプした瞬間に✚キー↓＋⊗。相手のガードを混乱させるのだ。



ポイントQ&A

（左ページからの続き）その時間内に続けて攻撃をヒットさせれば、それは連続技として扱われるわけです。キャンセルしなくても攻撃がつながるというのは、それが理由です。ただし、攻撃をくらってから無敵状態に移行するまでの時間は、ヒット数が増えれば増えるほど短くなっていきます。だから、後になればなるほどつながる技も限られてきてしまうわけです。これにより、永遠に続いてしまう連続技がなりたたないようになっているのです。……理論上は。

プリンセスメーカー
ゆめみる妖精

帰ってきた『プリゆめ』攻略、今回はついに佳境に突入だ！ マル秘テータ大放出でエンディングの謎に迫りまくるぞ。

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード（3ブロック）
発売日	1月24日（発売中）		

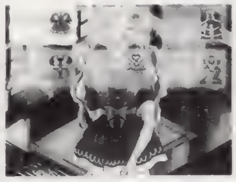
PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

と、いうワケで場所をプレイクエスチョンに移しましての『プリゆめ』攻略。一応前々回で攻略はひとまず終了したのですが、エンディングに対するご要望が多かったので今回カムバックしたワケです。いや〜それにしても「娘さんコンテスト」たくさんのご応募頂きまして、ホントにありがとうございました。正直いって、皆さんのやりこみは担当（とくに僕）の1000倍にもなるくらい、もう頭が上がりません。これからも変わらぬ愛を娘さんに注いであげて下さいね。（袋こーじ）

娘の将来を占う。あのエンディングを見るための解法!!

エンディング。8年間、手塩にかけて育てた娘が一体どんな未来をつかむのか……『プリゆめ』をプレイしていて1番緊張する一瞬。どんな結果になろうとも、娘のカワイさには変わりがない！ とはいえ、なかには「どうして、こ〜なるの」的なオチだってあるはず。そこで今回は、『プリゆめ』攻略最終段階として、エンディング別にヒントをまとめてみた。狙っていたのにどうしてもなれなかったあの職業や、名前すら初めて聞く職業もあるだろう。この記事を参考に、より多くのエンディングを見てほしい。ところで、エンディング前の〝最後のあがき〟をみなさんはしているだろうか？ 18の旅立ちのとき、スケジュール以外のコマンドはまだ実行可能なのだ。とくに着替えや買い物はエンディングが変わることもある。ぜひ試してみることをオススメするぞ。

▼最後のダメ押し〝着替え〟。思わぬ結果になることもあるのだ。





▲パラメータの上下には、彼の商品が重要なポイントとなる。

あこがれのプリンセスへの道♡

一般市民である娘が王子様のいる場所に近づく手段は、①王子に見初められる、②他人の紹介を受ける、の2通り。①の場合、魅力・気品・気だて・モラルがかなり高くないと王子様のお眼鏡にかなわず、②の場合もほとんどのパラメータを高くしなければならない。とくに気品と魅力は限界近い能力が必要である。あとは精進を続けて「王子のプロポーズ」を待つことにしよう。



◀意外な所から道は開けるかも。たまには気分転換しよう。

普通の妖精

オープニングで会った〝あの方〟が登場し、信頼度もあまり高くない状態だと娘は人間に失望し、元の妖精へと戻ってしまう。また、ほかのどのエンディングの条件をも満たしていない場合（狙うのは難しいが）も、このエンディングになるのだ。

兵士

スタミナ・武勇がそこそこ高く、モラルが少しある程度。また、武術道場にそこそこ通っていなくてはならない。兵士系のエンディングで、武術道場の回数を参照するのはコレだけ。所詮、実際に戦うのは末端の兵士……ということなのか。

建築家

知力・センスがそこそこあり、スタミナ・気力・モラル・武勇が少しある程度。さらに大工のアルバイトをかなりの回数こなしている場合にはこのエンディングになる。いわゆる就職系エンディングだが、普通の物より上級な部類に入るぞ。

女王

知力・気力・プライド・モラル・魅力・がそこそこ高く、気品はMAX近く。さらに女王になるためには、「普通ではできない〝いかがわしい〟アルバイトは絶対厳禁。また、「普通ではできない」王室に関係のある仕事をする必要もあるのだ。

インプ

なんともやるせないエンディングの1つ。モラルが非常に低く、魅力も平均以下、親子関係もあまりうまくいってない……など、あまりいい環境でない場合になりやすい。さらに「インプ」に数回接触していれば、娘の将来は決まったも同然だ。

鍛冶屋

スタミナ・気力・センスが少しある程度。プライド・気品・魅力をあまり高くしないように抑え、鉱山と大工のアルバイトを合わせて、かなりの回数を実行した場合のエンディング。ほかのエンディングと条件が重なりやすく、見るのが難しい。

宰相

知力がかなり高い状態で、スタミナ・気力・プライド・モラル・気品もそこそこ高い。そして、「普通ではできない」王室に関係のある仕事もしておく必要がある。やはり実際に政事を動かすのは宰相だろうから、知力は必須なんだね。

天使

気品とモラルがかなり高い状態でも信頼度が低目のとき、オープニングで会った〝あの方〟が訪ねて来た場合、娘は天使へと成長する。〝あの方〟が来ない場合も、気品・モラルをMAX近くに伸ばせば、このエンディングを迎える場合もある。

英雄

スタミナ・気力・モラルがかなり高く、プライド・気品もそこそこ、武勇に関しては、MAXまで成長させなければならない。武勇を上げようとすると非行化しやすいので、ちゃんとした計画を立てないと狙いにくいエンディングである。

地方領主

スタミナが少しある程度、気力とプライドがそこそこ高く、何よりある程度以上の財力があること、これが「地方領主」になるための条件。地方とはいえ、一応は人の上に立つ領主なのだからタイヘン。と思いきや、意外と条件は楽なのだ。

暗黒街のボス

知力・スタミナ・気力・プライドが少しある程度。武勇がかなり高く、モラルはとても低い。おまけに信頼度もよくない……。悪人化して当然だが、何よりこのエンディングで重要なのは、「普通ではできない」バイトの回数にかかっているぞ。

将軍

知力・気力・プライド・モラル・気品がそこそこあり、スタミナと武勇がかなり高い状態だと娘は「将軍」職につくことに。「英雄」と違って、条件の中に知力が含まれているのが何とも……奥が深い。考えすぎかもしれないけれど（笑）。

鉱山経営者

ある程度のお金を持っていて、鉱山のアルバイトをかなりの回数実行していること。これで「鉱山経営者」のエンディングはOK。ただし、鉱山のアルバイトの実行回数は、農場のアルバイト実行回数よりも1回でも多くなくてはならないぞ。

盗賊

知力・プライド・気品・気だて・武勇が少しある程度。モラルもかなり低い。親子関係もいいとはいえない、そんな娘が迎えるエンディングが盗賊。ガテン系の仕事を繰り返しているとワリとなりやすいエンディングの1つとも言える。

騎士

スタミナ・モラル・武勇がそこそこ高く、プライドと気品が少しある程度。この条件を見てもわかるように、「将軍」の下級職である。「将軍」を狙って、もし失敗すればコレに引っかかるかもしれないエンディングだ。結構簡単に見れるぞ。

農場経営者

このエンディングも基本的には「鉱山経営者」と同じ。ある程度の資金と、かなりの回数の農場のアルバイトの実行が必要になってくる。もちろん、こちらでは鉱山のアルバイト回数を、農場のアルバイト回数が上回っていなければならない。

ポイントQ&A

Q：ズバリ、『プリゆめ』のウラワザってなにかないんですか？ ビジュアルが見れたりとかあったらい〜な〜。

A：そんな便利なワザがあったら僕も知りたいです。さて、ウラワザってほどでもないのですが、スケジュール入力中にスタートボタンを押してみて下さい。はい、画面に何か出ましたね。それは、今入力中のスケジュールの予定収支を表すものです。ただ、すべて成功したものとして表示されますので、予定が狂うこともあります。

金融家

ある程度のお金、知力・モラルがある程度高く、気だて・センス・魅力・武勇をあまり上げないようにすれば、「金融家」のエンディングを迎えることになる。聞き覚えのない（カタギに思えん）職業だが、銀行のようなモノだと思えばイイ。

画家

そこそこ高いセンスがあり、何回も何回も絵画教室に通ってさえいれば、「画家」になれる。お勉強系のエンディングはその教室に通わせ続ければOKなので条件はかなり簡単。とにかく絵画教室に通わせ続ければ、このエンディングになる。

執政官

知力・気力・プライド・モラルがそこそこ高く、モラルがセンス・魅力より高くなくてはならない。いかにも政務を預かる者って感じの条件。平均的にたくさんのパラメータを上げていくと、このエンディングになる可能性もありそうだ。

金貸し

ある程度のお金（金融家よりは少ない）と、低めに抑えたモラルと気品で、金貸しになれるぞ。



音楽家

そこそこ高いセンスに、かなりの回数音楽教室へ通学させる。基本的に、「画家」のエンディングを見るための条件と一緒。「画家」、「料理研究家」も含めて、センスの上昇率は音楽教室が1番高いから、見るのが1番簡単とも言える。

裁判官

知力とプライドがそこそこ、モラルはかなり高い状態でなくてはならない。また、モラルは魅力とセンスより高くなくてはならない。さすがにかなり堅そうなイメージがあるが、魅力を抑えるということは人に好かれてはダメな職業なのか？

大司教

かなり高いモラルに、知力と気品をそこそこ高める。気だて・センス・魅力・武勇を高くなり過ぎないように抑え、教会へもかなりの回数通うこと。また、神に仕える身として、「普通ではできない"いかがわしい"」アルバイトも禁物である。

料理教室

そこそこ高いセンスを持ち、料理教室にたくさん通っていればOK。センスが要求される「画家」、「音楽家」、「料理研究家」のエンディング。それぞれの教室に同じだけ通ったら、一体どうなるのか？　それは自分の手で確かめてみよう。

王妃

プライド・モラル・気品・魅力をそこそこ高め。かなり高い気だてを持つこと。また「普通ではできない"いかがわしい"」アルバイトは厳禁。逆に「普通ではできない」王室に関係のある仕事は必須になっている。これも一応プリンセス？

教祖

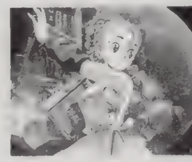
そこそこ高い、知力・気力・プライド・気品。モラルはかなり高めに。また、気だてをあまり伸ばさないことが「教祖」への道だ。宗教家ならば、教会通いも忘れずに。「教祖」になるためにはあまり"やさしさ"は関係ないのだ……コワイ。

作家

スタミナ・知力・気力・プライド・センスがそこそこ高い状態で、モラル・気だてがプライドよりも少なければ「作家」になる。各パラメータが要求する数字はあまり高くないから、モラルと気だてを上げないような育てかたの方が効果的だぞ。

役場の職員

そこそこのモラルがあればOK。基本的な条件はそれだけ。これで公務員になれるなんて……。



シスター

モラルがそこそこ高く、知力・気品・気だてが少しある程度。教会にも足しげく通っておく必要があるぞ。お勉強から派生するエンディングにしては条件となるパラメータが多いが、要求する数値自体はそれほど高くないので、簡単に見れるかも。

舞踏家

センスとスタミナがそこそこ高く、ダンス教室にかなりの回数通っていれば、このエンディング。参照するパラメータは2つあるが、これもお勉強系のエンディングに属するので、何も考えずにダンス教室を選び続けているだけでも見れるハズだ。

王の側室

気品と気だてがそこそこあって、かなり高い魅力をもっていれば「王の側室」になる。ただし、プライドがモラルよりも高く、なおかつモラルは低めに抑えなくてはならない。条件がいろいろとあるので、見るためにはかなりシビアな部類。

博士

知力をほぼMAX近くまで上昇させ、なおかつ気だて・センス・武勇の3つのパラメータのどれよりも知力が高くなくてはならない。ようするに"頭でっかち"になればOKなのだ。知力は、病気以外では下がらないから狙いやすいハズだ。

歌姫

そこそこのセンス、かなり高い魅力を持ち、音楽教室に何回も通っていること。さらに、魅力>プライド>モラルの条件を満たしてなくてはならない。お勉強系の派生としては、かなり複雑な条件。ワリとまだ見ていない人も多いのでは？

富豪の妻

モラル・気だて・魅力のすべてがそこそこ高ければ、富豪からお声がかかる。将来はお金に困ることはなさそうなので、娘の幸せを考えれば悪くないエンディング。将来の夢が、お嫁さんって方も世間にはたくさんいるんだし……。

錬金術師

知力・センスがそこそこ高く、モラルはあまり上昇させない。そして、知力がセンス・武勇よりも大きければOK。知力とセンスが同じくらい必要なのに、知力>センスという条件はキビシイ。最初で書いた、着替えによるダメ押しが有効。

女優

プライド・センスがそこそこ高く、魅力もかなり高い。さらに音楽教室とダンス教室に、合計してかなりの回数通っている必要がある。歌って踊れて……って女優というよりアイドルという気もするが、見た目が華やかなエンディング。

ちょっぴりトホホなエンディング

この"トホホ"っていうのは、いわゆるアルバイト系エンディングのこと。来る日も来る日も働かせて、気がついたら就職していたってパターン。条件はどのエンディングも共通で、ある程度のスタミナと希望就職先のアルバイトをくり返して（かなりの回数を）実行すること。もちろん、そのアルバイトが最多実行アルバイトでなくてはならないのは、言うまでもないだろう。しかし、"トホホ"とは言え、18になってちゃんと就職する娘は、ゲームライターなんかよりよっぽど偉いような気が……（笑）。



◀プリンセスより親近感があってイイという意見も…



◀娘が好きで進んだ道なんだからOKだよね。

教師

知力・モラルをそこそこ高くして、ある程度の回数学校に通っていれば「教師」になることができる。数値的に見て、必要とする知力はそれほど高くなさそうだが、この世界の先生たちはそれほど頭は良くなかったりして。クールボゥ先生も？

吟遊詩人

そこそこのスタミナとセンスを持ち、センスはプライド・モラル・気だてより高くなくてはならない。　さらに、あまり大金を持っていると「吟遊詩人」にはなれない。貧乏じゃないとダメっていうのは偏見のような気もするが……。

哲学者

知力・プライド・センスがそこそこ高め。中でもとくに知力は重点的に育てること。最低でも、気だて・武勇よりも多くないようにすること。知力が中心となるエンディングは狙いやすい分、複数の条件が重なりやすい。区別するのが難しい。

大道芸人

スタミナ・魅力・センスがそこそこあり、あまり気品を高くし過ぎない。また、センスはプライド・モラルより高く保たなくてはならない。やはり、道端や人前で芸をするには、プライドや気品が先に立ってはイケナイのだろうか？

ポイントQ&A

Q：「プリゆめ」をプレイ中、娘の前にオープニングで出てきたお姉さん（おばさん？）が現れたのですが、あれはなんだったのでしょうか？
A："あのお方"です。あまりに尊い名前のため口にすることはできませんが、父娘の間が不仲のときにときどき心配になって見にくるようです。出現したこと自体で害（などといったら失礼ですが）はないですが、前述のように信頼度が低い証拠なので、早めに信用を回復しないと、悲しいエンディングに遭遇することになります。

地獄先生ぬ〜べ〜

ぬ〜べ〜クラスの生徒となって、数々の怪事件に挑む!? ドキドキのAVGのシナリオ分岐条件を公開!!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月16日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

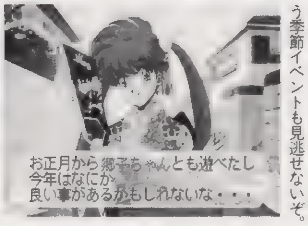
実は、アニメは1度も見たことありません。原作のマンガも、月に1回読めばいいくらいです。正直、それほどくわしいとはいえない原作モノのゲームをプレイして、こんなに楽しかったのは初めて！ すんなり「ぬ〜べ〜」の世界にとけ込むことのできるストーリー展開は、さすがって感じです。しかも、シナリオ、ストーリーの分岐もあったりして、けっこうプレイしがいのあるAVG。知らなくても、バッチリ楽しめるゲームなのです。正直ホントにおもしろいよ。（5年3組平吉）

童守町の7不思議の謎に迫る! ゲーム中のシナリオ分岐条件を公開!!

このゲームでは、ほとんどのシナリオにストーリー分岐がある。これにより、それぞれの事件に対するアプローチの仕方が変わってくるのだ。ここでは、第5の不思議まで、ストーリー分岐の条件を公開するぞ。これを利用して、思い通りのストーリー展開を楽しんでもらいたい。

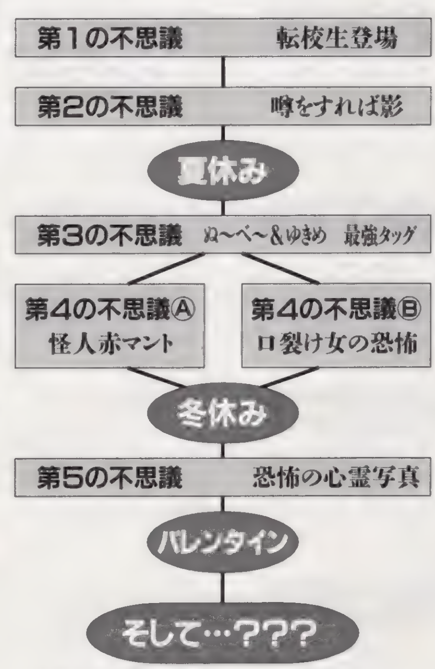


▲第1の不思議には、ストーリーの分岐はないのだ。



◀各シナリオもだけど、こういう季節イベントも見逃せないぞ。

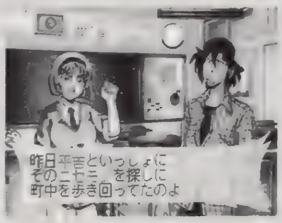
イベントフローチャート



※「夏休み」「冬休み」「バレンタイン」のグラフィックは一番好感度の高いキャラのものが表示されるのだ。

第2の不思議 噂をすれば影

第1の不思議を解決（?）した翌週の土曜から、第2の不思議「噂をすれば影」が始まる。分岐のチャンスは土曜。友だちとの会話で、4回目に「どこが変って?（小笑い）」、7回目に「他の人じゃないの?」、8回目に「いっしょに泳がない?」を選択すると、分岐ルートである"**美樹**を信じて真犯人を捜す"というストーリー展開になる。普通にプレイすると、他のみんなと同様、噂を流した犯人は**美樹**であるとしてストーリーが進んでいくぞ。



◀出会ったばかりだけど、同じクラスの仲間は信じたいよね。

第3の不思議 ぬ〜べ〜&ゆきめ 最強タッグ

夏休みイベントの翌日から、第3の不思議「ぬ〜べ〜&ゆきめ 最強タッグ」が始まる。このシナリオは、普通にプレイしているとゆ**きめ**の出番が非常に多いが、土曜での**広**と**克也**との会話で「相手にしない」を選択すると、**ゆきめ**のかわりに、人魚の**はやめ**がメインキャラとして登場する。これに伴い、戦闘シーンで加勢に現れるキャラも変化するのだ。**ゆきめとはやめ**、キミはどちらを選ぶ!?

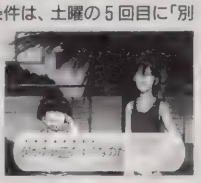




◀▲**ゆきめ**のストーリーでは1枚絵が出るけど、**はやめ**はここにしか登場しないし……。悩みどころだ。

第4の不思議Ⓐ 怪人赤マント

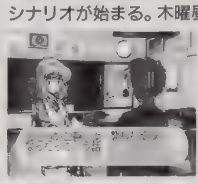
第3の不思議が終わった翌週の木曜から、このシナリオが始まる。分岐の条件は、土曜の5回目に「別の場所に行こうよ」、日曜に裏山で「昨日の場所が気になって」を選択するとその場で、そうでない場合は、学校で財宝の地図を拾うことになる。そのあとの展開はほとんど同じ。



▲どちらでも、話の筋にはほとんど違いはない。

第4の不思議Ⓑ 口裂け女の恐怖

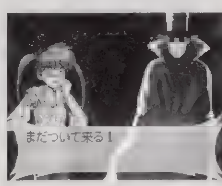
第3の不思議が終わった翌々週の火曜から、このシナリオが始まる。木曜昼の2回目の選択で、「怖いからやめておくよ」を選択すると、事件には関与しないままシナリオが終わってしまう。だが、金曜朝の会話で「どんな顔してるかな」、「うん。わかった」を選べば、通常ルートへ戻れるぞ。



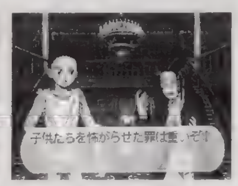
▲知らぬ間に事件が終わったんじゃ、つまらないよね。

第4の不思議は2種類あるのだ!

7不思議の謎を追っていくのが、この「地獄先生ぬ〜べ〜」のストーリーだ。ところが7不思議といいながら、このゲームにはシナリオが8つ用意されている。ポイントとなるのが怪人赤マントと口裂け女の恐怖で、1回のプレイ中、第4の不思議として、どちらか一方のシナリオしか楽しむことができないのだ。そこで気になるのが、分岐の条件。実はこれ、まったくのランダムなのだ。シナリオが始まるのは、怪人赤マントの方が早い。どうしても口裂け女の恐怖がプレイしたい場合は、第3の不思議が終わった翌週の火曜の晩（水曜の晩では手遅れ）にセーブをしておいて、木曜に赤マントの話題が出てしまったらロードしてやり直せばOKだ。



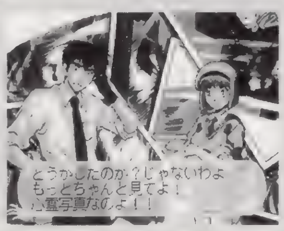
▲赤マントとのチェイスシーンはドキドキもの。



▲こちらのシナリオは、思いがけない結末に……。

第5の不思議 恐怖の心霊写真

冬休みイベントの翌日から、第5の不思議「恐怖の心霊写真」が始まる。普通にプレイしていると、心霊写真を長いこと放っておくことになるが、分岐条件を満たすと、早い段階から**ぬ〜べ〜**に除霊をしてもらうことになる。分岐の条件は、火曜に**ノロちゃん**や**郷子**が出てきたとき、1回目の選択で「また霊が写っているんじゃ（疑いの表情を選択）」、2回目の選択で「心霊写真……かな?」をそれぞれ選べばOKだ。



◀できれば早く、**ぬ〜べ〜**に除霊してもらいたいところだけど。

ポイント Q&A

Q：シナリオの進め方によって、エンディングに影響が出ることはあるんですか？
A：基本的には、どのようなルートをとっても、それぞれの事件がエンディングに影響を及ぼすことはない。友だちや女の子の好感度、これがエンディングのカギをにぎっているのだ。また、好感度が高くなればなるほど、妖怪との戦闘が有利に運ぶようになっているので、普段の会話で積極的に好感度を上げておこう。

ケイン・ザ・バンパイア
～最後の選択～

ゲーム全般に通じる攻略アドバイスから、最強のウラワザ情報までをバッチリ紹介。これさえ読めばクリアは確実!!

ジャンル	A・RPG	価格	¥5,800
メーカー	BMGジャパン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	5月30日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ダークな雰囲気が災いしてか、最初はかなりとっつきにくいカンジがしました。でも、いざプレイしてみると、吸血などのシステムも楽しいし、なぞ解きの要素も豊富なので、意外と遊べるゲームだったんです。吸血鬼好きの方なら、なおさら堪能できると思うので、どうぞお試しください。ただ、会話やアイテム説明がすべて音声のみで進行します。ボリュームは大きめにしたいところですが、不気味なうめき声などが近所迷惑になりそうなので、小さめに（笑）。（MAD・マー）

"ノスゴスの地"で生き抜く知恵とウラワザを伝授!!

バンパイアである主人公は、水と日光に弱い。とくに池や川などに入ると大ダメージを受けてしまうので要注意！　しかし、日光は攻撃力と守備力が低下するだけなのでそれほど気にする必要もないだろう。極力水のダメージを受けないように行動していくこと。

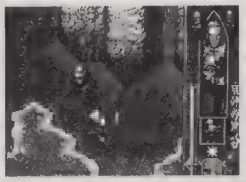

◀水に入るとみるみる生命値が奪われていく。無理は禁物!!

初級編　おさえておきたい基本事項

まずはプレイするうえでの基本的なアドバイスを紹介するぞ!!

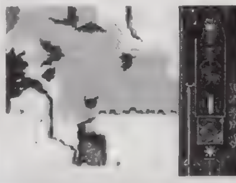
攻撃の基本はHIT&AWAY

このゲームでは、攻撃しては後退し、また前進して攻撃するという、A・RPGの基本ともいえる戦法が有効だ。敵の攻撃が空を切った瞬間に懐に飛び込めば、連続攻撃も可能。ただし深追いは禁物！


◀敵が人間ならメイスを装備。少ない攻撃回数で吸血可能になる。

変身で行動範囲を広げる

主人公は変身することで、今まで行けなかった場所へ行けるようになる。オオカミならジャンプ、霧なら障害を越えられるようになって水の上でも行動可能になるのだ。


◀コウモリになって次のダンジョンへショートカット、なんてことも可能。

スイッチはとりあえず押す

ダンジョン内のスイッチは、その部屋の扉や床の仕掛けに対応していて、押す（切り替える）と先に進めるようになる。複数のスイッチを押さないと作動しない場合もあるので、いろいろと試そう。


◀なんらかの仕掛けのある場所は、淡い光を放つ。これを手がかりに。

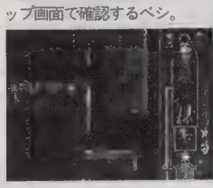
中～上級編　中盤以降のダンジョンで知っておきたい心得

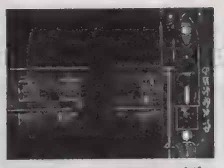
中盤以降は仕掛けも敵の攻撃も厳しくなる。行き詰まっても、これで解決!!

STEP 1　隅々まで歩きまわる!!

これはダンジョンの外でもいえることだが、隅々まで歩き回るにはマップ画面や視野の拡大をフルに活用する必要がある。とくにマレックのいるダンジョンは、すべてのスイッチを探し出して機械の動力を止めなければ、攻略はむずかしい。多少の手間はおしまずに、隅々まで探索していこう。このゲームは地道なプレイ＝最良の結果となることも多いのだ。

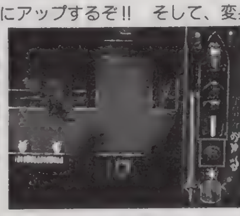
▼初めて入った部屋は、まずマップ画面で確認するベシ。




▲スイッチが多くてもめげずに何通りも試してみよう。

STEP 2　魔法、変身をつねに活用!!

スイッチが見あたらず、先に進めないときは、変身や魔法を使っていろいろ試してみよう。とくに敵に乗り移る魔法は、後半のダンジョン探索で使用度が高い。魔法は攻撃ばかりに目がいって、こうした補助的なものは意外と忘れがち。とぎれた通路にさしかかったら、視野の拡大で先を見るクセをつけよう。これでアイテムの取得率も、格段にアップするぞ!!　そして、変身は霧の活用がポイント。壁の亀裂や窓のすき間は、霧で通り抜けられることが多々あのだ。

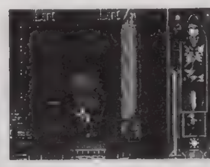

◀敵に乗り移ると攻撃方法も変化するのだ。

STEP 3　それでダメなら一度戻る

今まで述べたことをふまえて進めてきたなら、行き詰まることもないハズ。それでも進めない、敵が倒せない、というときは、武器やアイテムの取り残しがあるのだ。一度戻って、もう1回ダンジョンを探してみよう。基本的に、1つのダンジョンには1個以上の魔法、武器、アイテムがある。手に入れていない場合は、それらを取り逃しているということなのだ。

▼ワールドマップを見て、まだ行っていない場所を探そう。




▲床にマークを発見!!　ここには魔法があるという目印なのだ。

最強無敵のウラワザコマンド3つを公開

「敵が強すぎる！」「魔法を使いすぎた！」などとお困りのキミも このコマンドさえ使えば、バッチリ先に進めるぞ!!

●生命値を回復する

アイテム画面で
↑、→、□、○、↑、↓、→、←

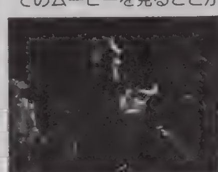
コマンドを入力するには、まずⓩを押して、アイテム画面を呼び出そう。アイテム画面で上のように入力したあと、再びⓩを押してゲーム画面に戻ればOK。でも、あまり多用してしまうと、このゲームの醍醐味でもある吸血の必要がなくなってしまう。おのれのテクニックを磨くことも、忘れずに。



●すべてのムービーが見られる

アイテム画面で
←、→、□、○、↑、↓、→、←

入力の手順は、左と同じ。入力後にⓢを押して、オプション画面の"ダークダイアリー"を選択すると、すべてのムービーを見ることができるのだ。





●魔法値を回復する

アイテム画面で
→、→、□、○、↑、↓、→、←

魔法値は、吸血で回復しなくても自然と回復する。でも、そのスピードは非常に遅くて、待っているだけでイライラすることも多いだろう。そんなときはこのコマンドを入力だ。これで魔法がガンガン使えるようになるぞ。変身しているだけでも魔法値はどんどん減っていくので、これはありがたいコマンド。



ポイントQ&A

Q：このゲームって、いろいろな装備がありますよね？　そこで聞きたいんですが、ズバリ最強の武器と鎧はなんなのですか？

A：武器は敵によって変えるのが一番よい。人間相手ならメイスで攻撃するとすぐに無防備になるので、そのスキに血を頂きましょう。威力だけならソウルリーヴァーが最強。でも魔力値を消耗してしまうので要注意。最強の鎧はレイスアーマー。でもこの鎧は日光のもとではまったく効果がなくなってしまうので、装備を変更しよう。

フェイド・トゥ・ブラック

独特の世界観で繰り広げられる、異星人VS地球人の戦いが始まった。地球の運命はキミの手にゆだねられているのだ!

ジャンル	AVG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	5月2日(発売中)		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

最初にプレイしたときは、こんなに難しくて全12ステージもあるゲームをクリアすることができるのかと思った。しかし、慣れてしまうとキャラクタとの一体感や演出をじっくりと楽しむことができ、とても満足。ちなみにこのゲーム、普通にプレイすれば全12ステージで終わってしまう。だが、レベル12でセラがスーパーモーフに殺された状態でクリアすると「魔のレベル13」に突入するのだ。これは激ムズＳＴＧだけのステージ構成になっているので、勇気のある人はチャレンジしてみよう。(小がん)

激ムズACTアドベンチャー&3D・STGを制するには?

「フェイド・トゥ・ブラック」は、主人公「コンラッド」が地球の存亡をかけて異星人と戦うというゲームだ。しかし、このゲームはアクションにしても謎解きにしても非常に高い難易度となっている。次々に襲ってくる敵は強力な武器を所持し、触れただけでゲームオーバーになってしまうようなトラップも数多く存在しているのだ。そこで、今回はこれらの難関を突破するために必要な6つのポイントを紹介していこう。これを読んでぜひともクリアしてほしい。

探索の基本

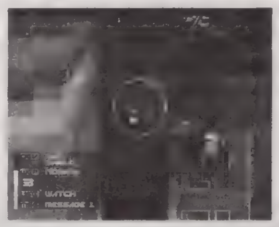
ヒントを参考にすれば、どんどん先に進むことができるが、ヘタに動き回ると、突然敵の攻撃を受けてしまうことも多々ある。よく考えてから行動するように。



▲マップを見ながら自分がどこにいるのか把握しておかないと迷ってしまうぞ。

戦闘の基本

敵が攻撃してくるとき、コンラッドの目前に照準が表示される。これさえ覚えておけば、いつ敵に襲われても、すばやく対処できるようになるハズ。



▲照準に表示される緑の三角形は、敵がどの方向にいるかを教えてくれるのだ。

一歩先には死のトラップ! 探索の3つのポイント

補給とセーブはこまめに行うのが吉

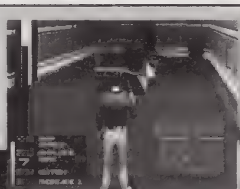
このゲームは、敵の撃ってくるミサイルの威力がとても高く、触れるだけでゲームオーバーになるトラップが非常に多い。これを防ぐためにエネルギーはつねにフルにしておこう。こまめにセーブするのも忘れないこと。

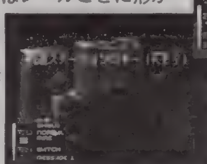


▲チャージングステーションは何回でも利用できるので、どんどん使っていこう。

アイテムを取り逃さないようチェック

アイテムはロッカーの中だけにあるワケではなく、さまざまな場所に隠されていることが多い。ロッカーはレベルごとに形が変わってしまうので、よく覚えておくこと。アイテムの取り逃しがないように部屋のすみずみまでよく調べておくことが大切なのだ。

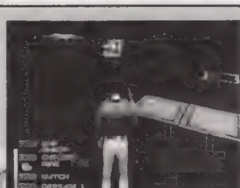


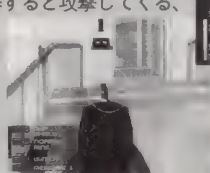


◀▲扉を開ける鍵などのアイテムや、敵を倒さないと手に入らないアイテムなどが数多く存在する。見落としのないように注意深く調べることが大切なのだ。

トラップとスイッチの位置を把握

スイッチを見つけたら、まわりになにがあるのかをよく見ておこう。例えば、砲台はあるスイッチを操作すると攻撃してくる、という仕組みになっていることが多い。あせらずによく考えてからスイッチを操作しないと、ヒドイ目にあうこともあるぞ。





◀▲トラップとして存在する自動砲台などのロボットは、破壊することができないのだ。無視しないと不要なダメージを受けてしまうことになるぞ。

敵との戦闘に生き残るための3つのポイント

弾よけの基本はまず「しゃがむ」こと

モーフ兵の撃ってくる誘導ミサイルなどは、しゃがんで避けるのが1番簡単な方法。だが、ただしゃがむだけではダメ。ある程度引きつけておかないと、しゃがんでも弾が当たってしまうことがあるので注意しよう。



▲しゃがみ続けているとモーフ兵が近づいてくるので、ときには逃げることも必要なのだ。

地形を利用すれば戦いは有利に!

正面から敵と戦うのは禁物。障害物や、壁に隠れて少しずつ確実に敵を倒していこう。モーフ兵などは障害物を乗り越えようとしないので、敵の弾にさえ注意すればいいのだ。またサイドステップを使えば、もっと楽に敵を倒せるぞ。





◀▲複数の敵と戦う場合は、まとめて相手をしないこと。壁に隠れた状態から、サイドステップを使って確実に敵を1体ずつ倒す方法がオススメ。

武器は惜しまず使え!

バウンシングマインは扱いやすい上、たくさん落ちていて補充もしやすいので、バンバン使用しても大丈夫だ。プラズマ弾などの数少ないアイテムも、先に進めばより強力な武器が手に入る。アイテムを手に入れたら、ストックしておかないで、どんどん使っていこう!



▲銃で戦うときは、いつでも敵の襲撃に対処できるようにリロード操作をしておくこと。

ポイントQ&A

Q:レベル5のマップでプールのある場所から先に進むことができません。なにか足りないアイテムでもあるのでしょうか?

A:プールのある場所のあたりに、パネルを踏むと赤いフォースフィールドが発生するポイントがある。そこに1体のゴーレムを誘導して倒すと「ゴーレムの目」を手に入れることができるので、プールから伸びている手に渡すと「ピラミッドコード」をもらって先に進むことができるぞ。

フェイド・トゥ・ブラック

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

ハイクォリティのCGと実写映像で構成されるAVG。今回はエンディングまでの全行動&重要なポイントを徹底解説！

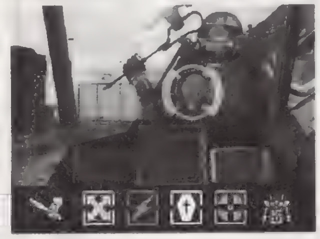
ジャンル	AVG	価格	¥7,800
メーカー	バンダイ	対応周辺機器	なし
発売日	5月2日（発売中）		

PS, I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「機動戦士ガンダム」をアメリカで作ったらどうなるのか……？　その問いに答えたような形で誕生したのがこの作品だ。ゲーム自体は、アクション性のまったくないリアルタイム制のＡＶＧ。ムービーの途中にプレイヤーの判断が問われる場面があり、そこでとった行動が正しければ次の展開へと進むことができる。見所はその内容！　とにかくガンダムファンも仰天の新展開がギッシリ詰まっているぞ　アニメにくわしい人ほど盛り上がれるので、マニアさんはぜひチャレンジしてみよー！　（Z佐藤）

エンディングまでの全行動を完全紹介！

一度、最後までクリアすると秘密のパスワードが表示される。これを入力すると、スタートからエンディングまでのムービーが一気に見られるようになるぞ。ムービーを見ながらのプレイはかなりキツイので、最初はプレイに集中。ムービーはパスワードを入力して見るのがベストな遊び方だ。右の表を見ながら着実に進めていこう。



▲ムービーを見ながらプレイするとミスしやすい。まずはプレイに集中してクリアしよう。

●ボタンを押し続けてもOK！

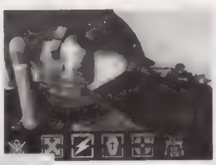


▶正解の行動ボタンを押しておけばミスの心配はない。

行動の入力タイミングは関係ナシ。１つの行動をしたすぐあとに、次の行動のボタンを押してもＯＫなのだ。

●武器の切り替えは早めに

武器は、使用する場面になる前に切り替えておくこと。使用する場面では、攻撃ボタンを押すだけの状態にしておこう。



▲次に使用する武器に切り替えておくこと。土壇場での切り替えはミスのもとだ。



◀ついでに攻撃ボタンも押し続けていれば、絶対にミスすることはないのだ。

DISK 1

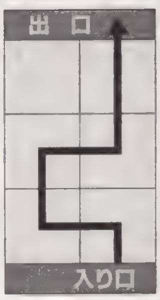
	ボタン	武器	行動
1	△	―	エレベータのボタンを押す
2	✚↑	―	ガンダムに乗り込む
3	△	―	起動スイッチを押す
4	✚キー	―	移動の動作チェック（※1参照）
5	×	―	攻撃の動作チェック
6	□	―	防御の動作チェック
7	△	―	行動の動作チェック
8	×	バルカン	ザクを攻撃
9	×	バルカン	ザクを攻撃して倒す
10	✚↑	―	ガンダム前進
11	✚↑	―	左を向いてシールドを取る
12	□	―	ザクの攻撃を防御
13	×	サーベル	ザクを斬る
14	□	―	ザクの爆風を避ける
15	✚↑	―	攻撃をジャンプで回避
16	△	―	ブライトから軍章を受け取る
17	×	バルカン	もみ合う赤ザクに攻撃
18	□	―	赤ザクの攻撃を防御
19	×	ライフル	離れた赤ザクを攻撃
20	×	ライフル	離れた赤ザクを攻撃
21	□	―	赤ザクのタックルを防御
22	□	―	赤ザクの攻撃を防御

DISK 2

	ボタン	武器	行動
23			ラスベガスの迷路（マップ参照）
24	×	バルカン	ソアキャノンの機銃を攻撃
25	×	バルカン	ソアキャノンの機銃を攻撃
26	×	バルカン	ソアキャノンの機銃を攻撃
27	×	―	攻撃行動をとる
28	□	―	グフの攻撃を防御
29	×	サーベル	グフに攻撃
30	×	サーベル	グフを攻撃
31	×	パンチ	グフを突き飛ばす
32	✚↑	―	爆発をジャンプで回避
33	✚↑	―	ガウの攻撃を回避
34	×	バルカン	背後から狙うザクを攻撃
35	✚←	―	ホワイトベースの攻撃を回避
36	✚↑	―	ガウの艦橋に接近
37	×	サーベル	艦橋を破壊
38	✚↑	―	ジャンプで爆発を回避
39	✚↑	―	カタパルトに乗り体当たり
40	×	パンチ	赤ザクを殴る
41	✚←	―	バズーカを拾う
42	×	バズーカ	赤ザクを攻撃
43	✚↑	―	赤ザクに向かってジャンプ
44	×	サーベル	赤ザクに斬りかかる
45	□	―	攻撃を防御
46	×	バルカン	赤ザクを追い払う
47	×	サーベル	赤ザクに斬りかかる
48	×	サーベル	赤ザクに斬りかかる
49	✚→	―	攻撃を右に回避
50	×	サーベル	赤ザクを攻撃

※1：「✚キー」とは✚キーのどの方向を押してもよいことを表す。

DISK2-23-ラスベガスの迷路





▲迷路に入った直後は左折。そのあとは左に紹介したマップの道順に進んでいこう。

●敵と戦わずに通り抜けろ！

ラスベガスの迷路では、左に紹介した道順で移動すること。そうすれば敵に出会ったり、地雷を踏んだりすることなく無事に通り抜けることができるのだ。わざと失敗したときのシーンが見たいときには、別の道を進めば間違いなく見られるぞ（笑）。

電撃PSではみんなの質問を大募集

ＰＳゲームでわからないところがあって、苦しんではいませんか？　どうしてもクリアできなくて、せつない思いをしていませんか？　そして、そんな思いを誰もわかってくれていない……そう思ってはいませんか？　そんなことはありません、電撃ＰＳはわかっています。あなたのそんな苦しくもせつない、その思い、その気持ちを痛いほどに……。

電撃ＰＳに質問をしてください。あなたの気持ちが少しでも和らぐように精一杯、努力いたしましょう。大丈夫、電撃ＰＳなら大丈夫です。さぁ、怖がらずに心を開いて、電撃ＰＳに接してください。あなたの悩みが解決したそのとき、みんなで笑いあおうではありませんか。あなたの質問を一日千秋の思いでお待ちしております。

お便りのあて先は…
〒101
東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館5階
電撃PS編集部
「電撃Q&A」係まで

ポイントQ&A

Q：シャア専用ザクとのラストバトルで武器の切り替えに手間取り、負けてしまいます。確実に切り替えることができるようなよい方法はありますか？
A：攻撃方法は選択ボタンを押すごとにパンチ➡バルカン➡サーベル➡ライフル➡バズーカの順に切り替わっていく。この順番をしっかり頭に叩き込み、武器の選択ボタンを押していけば武器を自在に切り替えることができるだろう。あとは最後の最後まで、気を抜かずに戦っていけばクリアできるはずだ。

遠赤外線パウダー混入素材
『スーパービューティパック』で顔ヤセする！

男の引き締め。10分間で

この夏、イイ思いをするには見た目も肝心！ 大顔、ギトギトアブラ顔を退治して、恋愛モードに大変身！



理想の顔ヤセをキメる！

ギトギト顔がサッパリ。アゴのタルミ、スッキリ！


宮原俊一さん
（23歳・神奈川県）

自分でも顔を見るのがイヤになるくらいのギトギト顔。夏になると何度洗顔してもベトベトになって、友人からも「暑苦しい」と言われ続けていましたが、このパックのおかげで肌がサラリ、引き締まってきて、女性に好感を持たれ、会うのも自信が持てました。

顔ヤセが実感
シミもうすく

入浴時につけるだけ！



遠赤効果で顔ヤセと同時に、シワ、タルミ、ムクミがスキッ！ サッパリ顔に

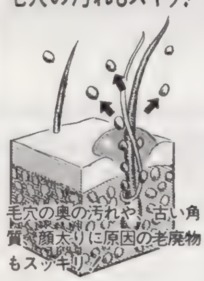
いまモテる男というのは、キリリと引き締まった小顔で、スベスベ肌の持ち主。ポッテリ顔、ギトギトアブラぎっている顔は嫌われる！「でも、アブラ顔は体質。大顔だって生まれつき。どうしようもないよ…」


▲パックを付け６分後。遠赤外線の効果による肌の温度の上昇が、サーモテストによってわかる。

そんな悩みに対応してくれるのが、遠赤外線パウダー混入の顔ヤセパック『スーパービューティパック』。入浴時に顔に貼るだけで、遠赤外線の働きによる強力なサウナ効果が、多量の発汗を促し顔をスキッと引き締めてくれるのだ。使い方は簡単。洗顔後の顔に、セットの肌のphを整え、皮膚を活性化する『ナールエッセンス』を塗り、『スーパービューティパック』を貼るだけ。これだけで、入浴中に驚くほどの汗がダラダラ！ パックをはがしたときにはフェイスラインがスッキリするのだ。更に、汗と同時に通常の洗顔では落としにくい毛穴の汚れや老廃物も落とされ肌もサッパリ。パック後に汗を洗い流し、もう一度『ナールエッセンス』を塗ればスベスベ肌の完成だ。

そして見逃せないのが、お得な価格。パック50枚入りで、エッセンスも付いて1回使用分200円足らず。女性の間でも小顔作りの秘密兵器として超話題になっているこのパック、男だってやってみないテはない！

毛穴の汚れもスキッ！


毛穴の奥の汚れや、古い角質、顔太りに原因の老廃物もスッキリ！



＜遠赤パウダー入りマスク＞

＜セット内容＞「スーパービューティパック」（遠赤パウダー混入・抗菌マスク、大パック50枚入り）、「ナールエッセンス」（美容液、30mℓ入り）

■1セット	■2セット
分割価格 3,500円×3回	分割価格 6,700円×3回
一括価格 9,800円	一括価格 18,600円

※それぞれ荷造送料700円、消費税別です。

＊顔ヤセ効果には個人差があります。

いまなら全員にプレゼント！



●1セットお買い上げの方に
ハマナス花エキス入り純金高級石鹸をプレゼント

●2セットお買い上げの方にさらに
特製スポーツタオルもプレゼント

●商品は当日発送でお届けします。
●お支払いは、同封の振替用紙でお近くの郵便局にて５日以内に。便利な代金引き換えも行っています。
●返品は７日以内にお願いします。返送料はお客様負担。未開封に限りお受けします。

お申し込みはいまスグ電話かハガキで！！

●商品名
●希望セット数
●お支払い方法（一括又は分割）
●住所（フリガナ）
●氏名（フリガナ）㊞
●電話番号
●年齢

50
〒110
東京都台東区上野3－23－11
松田ビル５F
ワールドビューティ
プレステ⑥係

18歳未満の方は保護者の署名捺印が必要です

■お電話でのお申し込み
TEL 03-3833-2236（代） 受付／9：00～23：00
TEL 03-3833-2237（代） （年中無休）
■FAXでのお申し込み（左のハガキと同じ要領で）
FAX 03-3833-2850 プレステ⑥係（24時間受付）

株式会社 高貴ワールドビューティー
〒110東京都台東区上野3-23-11 松田ビル５F



新作アミューズメントソフト展示会
Japan Amusement Computer Software Market

JACOM III ジャコム

日時 1997年6月22日(日) 10：00～16：00

会場 池袋サンシャイン文化会館4F・Bホール
（〒170　東京都豊島区東池袋３－１）

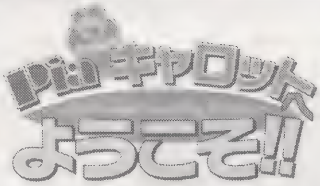
●主催：株式会社ブロッコリーJACOM実行委員会
●後援：ソフトバンク株式会社OnHand事業室
　　　　ゲーマーズ
●協賛：出展各社

入場券 前売900円・当日1000円
前売券・ゲーマーズ各店にて好評発売中！！

当日パンフレットに、七瀬葵・描きおろしピンナップが付いてくる！！

出展メーカー一覧（4月末現在・敬称略）
アスキー　セガ・エンタープライゼス　日本ファルコム　パイオニアＬＤＣ　メサイア　メディアワークス　マイクロキャビン　アローマ　コンパイル　マーカス　インターＱ　バンダイビジュアル　サン電子　日本アドバンステクノロジー　スペースプロジェクト　ソフトバンクOnHand事業室　メディアリング　コスチュームパラダイス　アニメワールドスター　コンパス　イメージクラブ　ゲーマーズ　ホビボックス　ソニア　テイジイエル　F&C　B－room　メディアカイト　ルナーソフト　コアマガジン　他

画／水上広樹

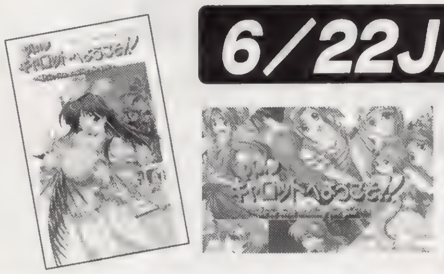


6/28新発売!! HYBRID CARD COLLECTION
ハイブリッドカードコレクション

©F&C Co.,Ltd./Cocktail soft 1997

全114種・1パック10枚入り 本体価格371円　通販価格400円

6/22JACOMⅢにて先行発売決定！！

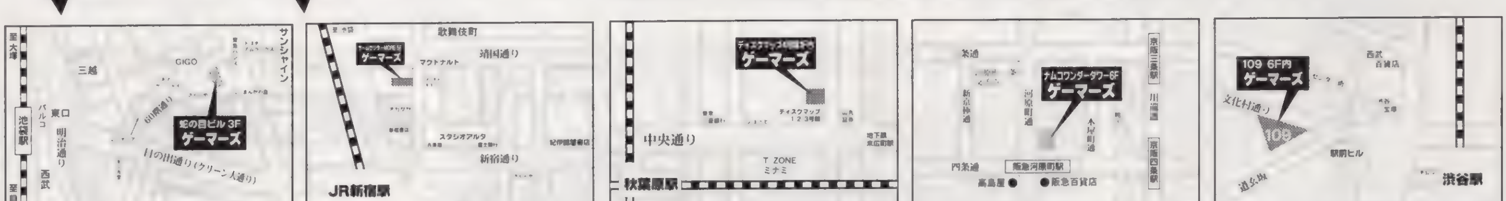




テレホンカード3種類、好評発売中！
新柄3種、6/22JACOMⅢにて発売！　各1200円
Piaキャロットへようこそ・きゃんきゃんバニーピンズも
6/22JACOMⅢにて発売！3種一組　各1500円

GAMERS

7/25、ゲーマーズ池袋店がリニューアルOPEN!!
リニューアル記念フェア等々開催予定！
※7/22・23・24は店内改装のため、池袋店はお休みになります。



池袋店 OPEN／11:00～21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7 蛇の目ビル3F

新宿店 OPEN／12:00～22:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14 SHAビル ゲームセンターMORE5F

秋葉原店 OPEN／11:00～20:00 TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル ディスクマップ4号館1F

京都店 OPEN／10:00～24:00 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

渋谷店 OPEN／10:00～21:00 TEL／03-3477-5142
渋谷区道玄坂 2-29-1 109 6F ディスクマップ内

この広告ページの商品はすべて通販ができます。通販カタログもございますのでご希望の型は90円切手同封の上、カタログ希望と明記して下記の住所まで。
通販をご希望の方は、商品の通販価格の合計+送料300円（商品がいくつでも）分の郵便局の為替、宛名カード、希望商品名を明記した紙を同封のうえ、「〒178東京都大泉郵便局私書箱6号　ブロッコリーVI係」までお送り下さい。

問合せ先：株式会社ブロッコリー　〒178　東京都練馬区東大泉2-6-9 サンライズマンション2F
TEL.03-5387-6781
FAX.03-3921-3340 ホームページURL http://www.broccoli.co.jp E-mailアドレス support@broccoli.co.jp

ウラワザデータベース Ver.5.1

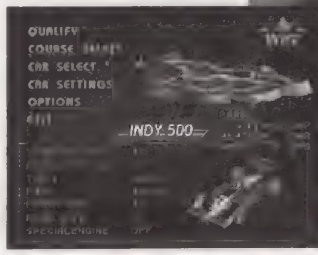
これでもう負けなくなる！ 燃えるウラワザ大集合……の巻

ゲームをラクに攻略できるようになるのがウラワザの本質です。中には普通に攻略するより難しいようなウラワザもありますが、やはりコマンド一発でもうウッハウハというのが正しい（？）ウラワザだよね〜。

LV80 INDY500

■隠し要素一挙公開

最新レースゲーム「INDY500」から、隠し要素を一気に紹介。①隠しコース：初期3コースで1位を取る。②隠しカー：各コースで1位を取る（コースごとに1台ずつ、合計4台増加）。③スペシャルエンジン入手：周回数ショートのパークコースで1位を取る。④スペシャルタイヤ入手：周回数ミドルのパークコースで1位を取る。⑤ペースカーを使う：周回数ロングのインディアナコースで1位を取る。⑥オールドカーを使う：どのコースでもいいので、難易度ハードで1位を取る。⑦リプレイでのカメラ移動：リプレイのとき、㊦を押しながら㊧と◎以外のボタンを押す。



◀数多くある隠し要素。これはその1つの隠しコース。難易度に関しては、条件に特に明記のない場合、なんでもOK



▲ペースカーは絶対に壊れないぞ。また、オールドカーはハンドリング、グリップ、スピードとすべてが最高の車なのだ。

LV50 戦闘国家—改—

■隠しユニット

タイトル画面のメインオプションから「生産型編集」を選び、ユーザー生産型編集画面でL1＋L2＋R1＋R2を同時に押しながら◎を押す。これで、F-23グレイゴースト、A-12アベンジャーⅡ、YaK141フリースタイルの3種類が選択できるようになるぞ。どれも強いのでぜひ生産型に加えよう。



▲強い隠しユニットをユーザー生産型に組み込めば、攻略もかなりラクになる。

LV50 首都高バトルR

■お得2大コマンド

タイトル画面で2コンから✚右、右、下、上、上、左、下、左、◎、△と入力する。これで、スペシャルパーツ以外のすべてのパーツを持っている状態でゲームを開始できるぞ。また、タイトル画面で2コンの✚上、△、下、×、右、□、左、◎、㊦、㊧と入力すると、所持金が最大の状態になるのだ。このウラワザを使えば、攻略もかなり楽になるハズ。クリアを諦めていた人はもう一度トライしてみよう。

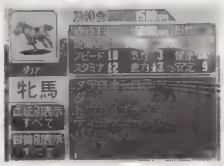


◀このウラワザを使って、さっそく土屋圭市に挑戦しよう。

LV80 ステークスウィナー2 最強馬伝説

■所持金増殖＆隠し馬

まずは所持金増殖のウラワザから。これは、ゲームモードを選択する画面で、✚左、左、右、右、上、下、上、下、R1、L1、㊦と入力すればOK。これで、所持金1億5千万円の状態でゲームを開始することができるぞ。次に登場馬の増殖法。こちらは繁殖牝馬を持ち込むときのパスワード入力画面で、「でんせつのめいばふっかつ」と入力すればOKだ。これで繁殖牝馬と種牡馬がそれぞれ24頭ずつ、合計でなんと48匹もの馬が追加されるのだ。



◀パスワードの通り、かなり強い馬が揃っているぞ。

LV50 BOYS BE…

■女の子の気持ちを知る

ゲーム中、女の子のステータスやハートインプレッションの評価値を見るワザを紹介。やり方は通常画面でカーソルが点滅しているときにL1＋L2＋R1＋△を同時に押すだけ。ただしコマンド入力のタイミングはシビアなので注意。

LV20 プレイスタジアム2

■ピッチングマシン

まずはトレーニングモードの打撃練習でポーズをかけよう。次に、ポーズメニューの「投手」にカーソルを合わせ、L1＋R1＋□を同時に押してポーズ解除。これで、ピッチングマシンが投球してくれるようになるぞ。

ウラワザ大募集なのだ！

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。FAXでの投稿も受け付けているぞ（24時間OK！）。

〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
東京YWCA会館5階 電撃PS「ウラワザ」係まで
FAX：03-5281-5232

これが豪華賞品だ！

LV100：12,000円分の商品券
LV80 ： 8,000円分の商品券
LV50 ： 6,500円分の商品券
LV20 ： 4,500円分の商品券
LV0 ： 2,000円分の商品券

今月の採用者：LV80（2名）／東京都 澁谷高置くん、京都府 佐久間王子くん。LV50（3名）／埼玉県 ちかくん、静岡県 瀬尾明人くん、山口県 JINNくん。LV20（1名）／大阪府 仙道道隆くん。

ゼロディバイド2 はじめて物語

まんが▶岩瀬さとみ

PSだけのオリジナル3D格闘ACT『ゼロディバイド』が、発売されてから早2年。全てがパワーアップして、ついに『2』が発売されるんです。



ころがり続けるオレの青春とポリゴン60フレームの熱い関係は実は格闘 その1

●前作の登場から約2年の月日が経ち……。

あらゆる面においてグレードアップしている『ゼロディバイド2』。すべてが変わってしまったので、前作との比較をするのもナニなんですが、前作をプレイした人は気になると思うのでいくつかポイントをピックアップしてみましょう。まず、一番大きな変化は、画面処理が秒間30フレームから倍の60フレームになったこと。PSでは、『鉄拳』や『トバル』シリーズといった人気タイトルが60フレームで動いているのを見ると、ポリゴン格闘はすでに60フレームでないと通用しないのかもしれないですね。今回の『ゼロディバイド2』は、60フレームを実現したことで、このようなビッグタイトルの仲間入りが果たせたのでは……と思われます。実際、モーションの美しさは決して引けを取らず、勝っている点も多く見られます(個人的に)。

次に大きな変化を遂げているのが、形状の異なる数々のステージ構成。従来のポリゴン格闘では、横方向へのスクロールが無限に続く『鉄拳』タイプと、四方を区切られたリング状のステージで戦う『闘神伝』や『トバル』のようなタイプが主流になっています。しかし、この『ゼロディバイド2』では、ステージごとに形状が変化。ステージの広さや形、壁の有無など、演出の違いによって従来にはなかった、ステージごとの戦略性が生まれたのです。これに、2体の新キャラが加わり、前作に登場したキャラも新技が多数追加。全体のボリューム的にも前作を大きく上回るデキになっています。動き、演出、キャラの3つの要素がうまくまとめられ、PSオリジナル格闘ACTとしては、間違いなくトップクラスの完成度を誇っているのがこの『2』なのです。



▲キーレスポンスがとても優れていて、60フレームの動きを気持ちよく操作できるのだ。



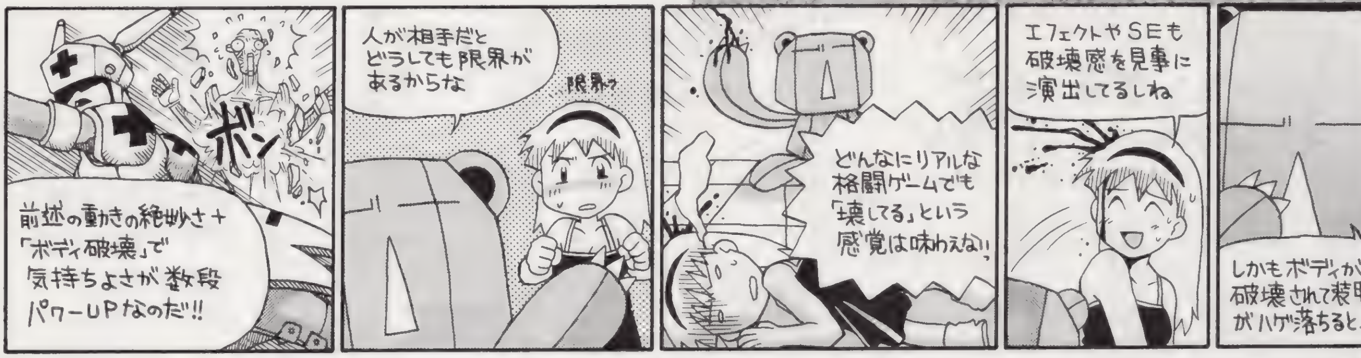
ころがり続けるオレの青春とポリゴン60フレームの熱い関係は実は格闘 その2

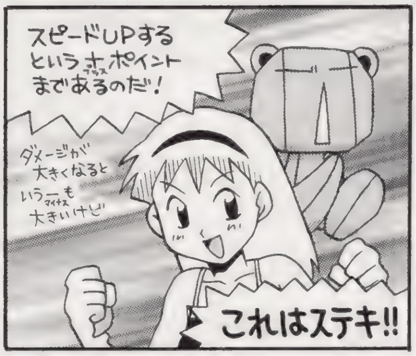
●「ゼロディバイド」の世界設定とキャラの魅力

前作ではほとんど語られることのなかった世界設定。しかし「2」では、ストーリーモードが新たに追加され、世界設定を含めた今回のストーリーがビジュアルと共に語られていきます。このゲームに登場するすべてのキャラは、人間によって作られた攻性プログラムで、パソコンネット上の仮想空間で戦いを繰り広げている……このキャラをプログラムという設定にしたところがポイント。従来の人と人が戦う格闘では考えられなかった形状のキャラを違和感なく登場させることが可能です。中でも4つ脚歩行をするタウ、キャンサーは特徴的で、ほかのポリゴン格闘ではお目にかかれません。また、ボディの装甲を破壊するといった画面エフェクトも、実際の人間、あるいは生物ではないからこそ実現できたのでしょう。こういった、形に捕らわれないコンセプトは、ズーム（開発元）ならではと言えます。今回プレイヤーキャラとして使用できるのは、前作に登場した8体に新キャラ2体が加わって合計10体。新キャラは、看護婦をイメージさせる女性型のピクセルと、4つ脚歩行をするキャンサー。この個性豊かなキャラたちは、4人のハッカーの手によって作られたプログラムで、ハッカーの個性を反映したデザインが施されているのです。例えば、ゼロを作成した女性ハッカーは、ほかにイオとピクセルといった、見た目がスマートでカッコよさに重点を置いたプログラムを作っています。ちゃんとキャラに個性が与えられているのです。プログラムとはいえこれは、選択するプレイヤー自身にも通じるところがあるのでは？1体を極めるもよし、ハッカーごとにいろいろなタイプをさわってみるのも楽しいはずです。



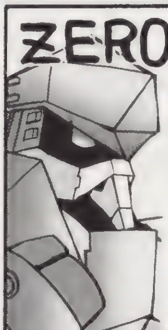
▲口から火を吐いたり、ショットガンを喰らっても立っていられるのは、やはりプログラムだから。







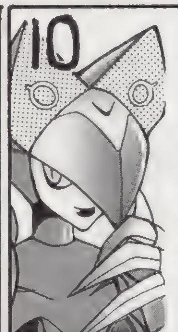
ZERO



打撃系の技がメインとなっているゼロ。スピードはいたって平均的。しかし攻撃は、技の出が早いものからモーションの大きい技まで、幅広くあるのが特徴。オススメ技と言えるのが、単発としてはレグゼブレイカー。コンボならレイドスペシャル。コマンドはちょっとムズかしいが破壊力はバツグンなので、是非ともマスターしよう。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
下から拳を突き出すスウェーエルホ。

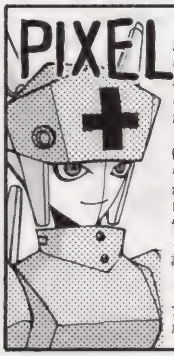
IO



リーチが長く、技の出が早い足技を多く持つのが大きな特徴。やはり戦いはキックがメインとなってくるハズだ。中段攻撃をいかにヒットさせるかが大きなホイントとなってくる。オススメは、キャットスタンス。ネコのようによつんばいになるために、相手の上段攻撃をすかせるのだ。しかもそこから繰り出される一連の技も強力だぞ。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
ニーキックからの２連撃。

PIXEL



固有技が、下段と中段攻撃がメインなので、相手のガードを上下に揺さぶる戦法が基本になる。パンチボタンを連打するだけで出せるコンボ、テイクケアスペシャルは、相手を空中に浮かしてからのお手軽コンボとしてかなり使えるぞ。あと、レスト状態からのコンボや壁のあるステージではノーズダイブが効果的と言える。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
ブリーディングケア。またはキュートアッパー。

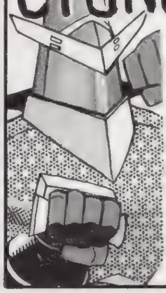
EOS



前作同様に今回も当て身系の技が充実しているイオ。上中下段のパンチやキックをすべて当て身で返すことができるようになっている。もちろん戦いでは、相手の攻撃を読むことが非常に重要になってくるキャラクターだ。オススメ技は、コンボの下裏２枚畳。コマンドが上下段の当て身技と同じなのが大きなポイントだ。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
柔固めと同じコマンドの上裏畳。

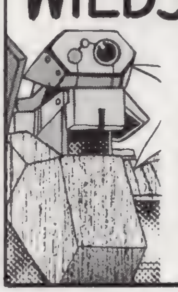
CYGNUS



素早いパンチ攻撃とフェイントを交えた下段キックが使える。オススメ技は下疾風。この技は、２発目のキックが遅れて出るために、相手がちょうど反撃してきたところにヒットしやすい。また、１発目で技を止めて、中段攻撃に切り替えるのも１つの手。臨機応変に使い分けて、相手を翻弄していこう。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
さらに高く浮かすことのできる鎌いたち

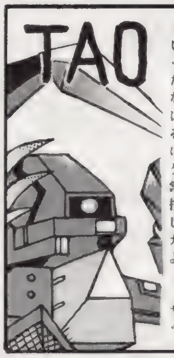
WILD3



飛び道具が撃てるショットガンを持っているのが一番の特徴といえる。弾はガードされても相手の装甲にダメージを与えることができ、ボディを破壊することが可能。オススメ技は、振り向き攻撃からの下段ハンチ攻撃。また、自分が飛ふことなく、素早く繰り出されるニーキック。ガードされてもその後のスキが少なくて。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
ニーキックより浮かせるワイルドアッパー。

TAO



パンチ系のリーチが短いため、リーチの長いキックとシッポ攻撃を絡めた戦法が戦う上で重要になってくる。オススメ技は、中段攻撃となっているハイキック。また、投げ間合いの広いTスイング。与えるダメージも非常に高いので、相手の大技をガードしたり、硬直したスキを狙ってはガンガン狙っていくようにしよう。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
サイドキック。またはアッパーニー。

DRACO



動きこそ鈍いものの、リーチのあるシッポ攻撃と１発の攻撃力の高さが魅力的。また、ドラコの投げ技は全般的に攻撃力が高いので、相手のスキをついて投げを決めていこう。オススメ技は、ナチュラルハンター。あと、リーチをいかした下段のシッポ攻撃が使える。とくに遠距離からのテールダイブは戦いで重宝するぞ。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
通常では浮かすことのできないドラゴンアッパー。

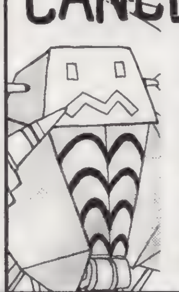
NEREID



自分が正面、背面を向いているにもかかわらず、コンボを繰り出せるのが大きな特徴。背面を任意で向くことができる技から、背後コンボにつなげていくのが基本戦法。オススメ技は、相手を浮かす事のできるダーティアッパー。ここから空中コンボへつなげていくと、相手にかなりのダメージを与えることができるぞ。

【ABモード時のオススメ浮かし技】
通常より高く浮かせるダーティアッパー。

CANCER



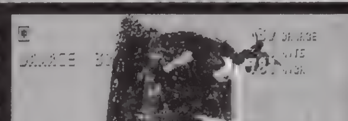
ミサイル、レーザー、グレネードの３種類の飛び道具と、かわいいアクションが特徴。コンボの途中に中段攻撃が入っているパターンが多い。つねに相手をしゃがませない状態にしておいて、投げを狙いにいこう。相手を倒したら、中段攻撃のM80か上段攻撃のL16Cを起きあがりに重ねておくといいぞ。

【ABモードのオススメ浮かし技】
連続技にもつなげられるアップドラフト。

ころがり続けるオレの青春とポリゴン60フレームの熱い関係は実は格闘 その３

●システム面も大幅にパワーアップ！

このゲームは、ポリゴン格闘のオーソドックスなスタイルを踏まえつつ、独自のシステムを加えることでプレイに深みを持たせています。オーソドックスな点では、近、中距離戦での下段、中段攻撃の駆け引きや、強力なコンビネーションを狙う爽快感があげられます。基礎攻略としては、相手に下段攻撃を意識させて、しゃがんだところに中段攻撃を仕掛ける。各キャラの中段攻撃の中には、相手を浮かせる技があるので、まず使用するキャラの浮かせ技をチェックしておきましょう。次に、浮かせ技をヒットさせるための流れを作り、浮かしたところに空中コンボをたたき込む。各キャラの有効な空中コンボについては、今号の26頁からの『ゼロディバイド２』の攻略記事で紹介しているので、そちらを参考にしてください。次のステップとして、いかに高く相手を浮かせることができるかが、ポイントになってきます。手っ取り早い方法はカウンターで技をヒットさせることですが、相手もただ見ているだけではないので難しいハズ。そこで役立つのが、『２』になって採用されたAB（アブノーマル）モード。これはコマンド「↑＋Gボタン」を入力すれば、回数に制限なく使用することができます。このABの効果は、キャラの攻撃力を引き上げます（一瞬のみ）。ABを利用して浮かし技を当てれば、相手を通常よりも高く浮かせることができ、ふだんは決まらない連続技をも狙うことが可能です。コマンド入力が成功するとキャラの体が一瞬発光し、このあとすぐに次の技を入力します。発光してから技を入力するのではなく、連続技の感覚でコマンドを先行入力するのがポイント！　空中コンボへつなげるバリエーションを増やしましょう。



▲トレーニングモードで、コマンド入力のタイミングや空中コンボを練習するといいぞ。

ゼロディバイド2はじめて物語



ころがり続けるオレの青春とポリゴン60フレームの熱い関係は実は格闘 その4

●贅沢を言わせてもらえれば、こんなことも望みたい

何度か、北海道にある発売、開発元のズームへ取材に伺い、その開発の過程を見てきました。開発者の「自分たちも楽しめるゲームにしたい」というコメント通り、かなりイイ感じでマスターアップしています。とにかくキャラを操作したときの感覚、感触が気持ちいいのです。緻密に作られたモーションを60フレームで動かし、なおかつキーレスポンスを向上させる。この気持ちよさは、3D格闘ゲームの基本をジックリ練りこんだ成果なのでしょう。また、相手のボディを破壊する爽快感(画面で飛び散る装甲のエフェクト)が、ダイレクトに伝わってくるのも大きいでしょう。あえて欲を言うなら、もっとムチャな演出も欲しかったですが。キャラの設定はプログラムなのだから、ものスゴイ跳躍力を持っていたり、技が決まると逆に関節が曲がったり(すぐに戻るのを前提として)、人間を使用したゲームでは「え～っ」と言われるような演出がもっとあれば、もう1つポリゴン格闘ACTの壁を超えられたのでは? また、前作では、負けたキャラはデータが消えていくような演出が施されていたが、残念ながら『2』では削除されてしまっています。キャラがプログラムであるという、このゲーム独自の世界観を押し出す演出が削られてしまったのは、ちょっと残念な気がしました。残念といえば、せっかく新技が追加されているのに、関節技のようなコマンド入力による連携技がないのも、ちょっと寂しいところ。せっかくモーションがきれいなのだから、動きを見せる技のバリエーションが欲しかったです。ただ、これはあくまで贅沢な要望。現状でも十分楽しめる内容に仕上がっているのは間違いありません。次回作も期待してます。



▲PSオリジナル格闘では、間違いなく3本の指に入るデキだ。次回作も、お願いします。ネッ。

電撃コラムス
COLUMNS OF DENGEKI

2週間に一度、あなたのもとに。電撃コラムスでございます。今回もゲーム業界の偉人さんたち5人の、それはそれはすばらしいコラムをお贈りいたしましょう。うむ。

これを読めば貴方もイラストがうまくなる(痘)

教育にわるい

風上旬プロフィール

いろいろあって、いろいろ合ってるイラストレーター。または絵描き、ドット屋。怒られてもくじけることがない先生にファンレターを！

★風上旬／代表作『ドマドマ』(謎)

1999年にやってくる地球規模のイベント「恐怖の大王」にそなえて、現在、各メディアでそれらを題材とした作品の企画が、次々と立案されているのです。これほどハズレることがない、約束されたブームもまれなので、みなさん安心して飛びついてます。今から企画を考えても間に合うので、1年半ぐらいでサクッと開発を終わらせてブームに乗って発売し、丸もうけいたしましょう。市場が荒れても、滅亡しちゃうからよしなのです。あっぱれ！　うそです。

さて、今回は僕がゲーム会社に入りたての頃のエピソードをあれこれ。時期的にはSFCが発売される半年ほど前であり、おニャン子クラブが「会員番号の歌」を歌ってから2年ほどあとの頃でしょうか。わかりにくいですか？

もともとマンガ家になりたくて、そのような専門学校に行ってたのですが、冗談で受けたゲーム会社の面接に受かってしまい、気がつくともう入社式の日。当時19歳でした。

入社式は、腹が減っていたのでコンビニにパンを買いに行って、食べながら戻ってきたら、もう新入社員紹介のセレモニーは終わってました。式が終わりかけている中、会場の白い目を一身に浴び、僕1人だけ自己紹介。なかなかの衝撃デビューであったが……怒られた。

新人研修旅行の朝にホテルで寝過ごし、バスの出発を大幅に遅らせる……そりゃ怒られた。

3カ月の研修期間、与えられたドット絵の練習課題（最初は円柱とかの立体物を描く）をやらず、同期の新人プログラマーたちが作っていた課題用ミニゲームのキャラデザを頼まれもしないのにやっていた。そっちの方がおもしろそうだったし、意欲的な僕は早くゲームを作りたかったのだ……もちろん怒られた。

前の席に座っている同期の女の子のアターック。小さい手紙をやりとりして遊ぶ。学校のようで楽しいなぁ……やはり怒られた。…てな具合にめっぽうダメ人間であったが、ゲーム屋ならば少しくらいはみだしている方が、ある意味ではよいのかもしれない、とか思う。フッ、オレって危険だぜ……。



イラスト／風上旬

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い
PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓眞 近況

電撃PSD２が完成したと思ったら、もうD３のしめ切りが。まったくもってどうなってるの……。ともかくプログラムだぁ（涙）。

★CMでゲームが売れる!?テレビCMと流通とゲームの売れ行きの関係

さて、ＰＳが発売されてもう３年以上が経過したわけなのだが、それにともない、いろいろな変化がゲームの世界では起きている。「ポリゴン（３Ｄ）のゲームが増えた」、「ＣＤロムのゲームが増えた」（当たり前に聞こえるかもしれないが、ＰＳ・ＳＳ以前のことを考えれば、いかに変化したかがわかるだろう）、「ソフトの平均価格が安くなった」などなど、見えやすい変化もすごいけど、実はあまり見えないところにも大きく変化していることがある。それは「ゲームの売れ方」だ。また、これは今のＰＳの市場状況とも密接に関係しているので、今回はこれをテーマにしてみよう。

まず従来の、つまりＰＳ以前のゲーム市場について解説する。

ＳＦＣなどの従来の形では、１次問屋と呼ばれる大きな問屋がメーカーにソフトを発注し、発売１週間ぐらい前にソフトが届く。それが２次問屋→３次問屋→Ｎ次問屋→小売りへと流れ、発売日に売り出される。仮にソフトが小売りで売り切れになると、小売りは上級の問屋に発注をし、在庫がないと、だいたいの場合は「売り切れ」でオシマイになっていた。なぜなら、それから注文しても製品が手元に届くのにヘタをすると何カ月もかかってしまい、売りどきを逃してしまうからだ。だから再発注は普通行われないものだったし、この流通機構の複雑さはソフトの売り切れと値崩れを招く原因でもあった。

ＰＳではこのあたりの構造を大きく変化させた。まず注文→再生産の時間を極度に短縮して（通常で１週間以内で小売店に届く）、小売店の不良在庫の危険を軽減し（ただし完全ではなく、不良在庫はジワジワとたまるので問題になっている）、さらにソフトの単価を下げ、中古に流れにくいよう「ＰＳザ・ベスト」の形で低価格路線を設定している。つまり、ＰＳの場合は「売り切れになりにくく、比較的少ないリスク負担で再発注をかけられる」のだ。

ここで話は「ソフトの売れ方」に戻る。

ＳＦＣ時代の新発売ソフトの「新品としての寿命」はどれくらいだったのか？　その答えはなんと約１週間。ＳＦＣ時代のソフトは一部の例外を除いて、発売日から１週間（長くてせいぜい２週間）の売り上げが「ゲームの売り上げの90％以上を占める」状態だったのだ。それを過ぎると「中古に流れる→新品値崩れ」の悪循環の中に入り、たちまち新品としての市場価値は消滅して「不良在庫」と化していたわけ。

どうしてこうなったのかというと、流通システムの都合上、問屋も小売りも一時的に大量の在庫を抱えなければならないために、ちょっとでも「売れないかもしれない」と思ったら、即時値段を下げてでも売らないと大量の不良在庫を抱える危険と隣り合わせだったのだ。

この悪循環はＰＳ市場には基本的にはない。そして結果として、ＰＳの方法はゲームの売れ方に大変化をもたらした。

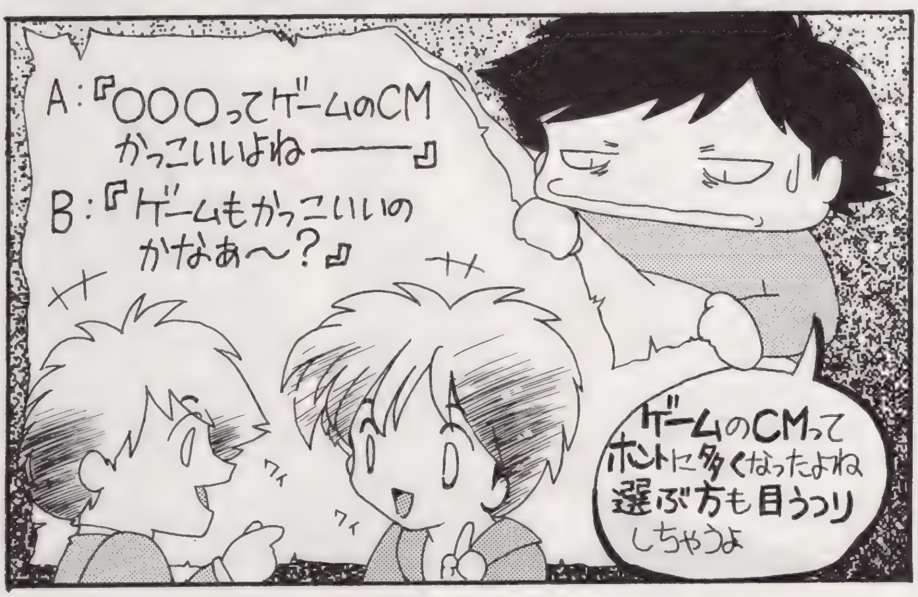
その典型例が「バイオハザード」（半年以上の長期間売れ、100万本を超えた）や「アークザラッド」（低価格版の形で再発売され「アークⅡ」発売時に数十万本が売れた）だろう。「バイオハザード」は「毎月、同じくらいの数が延々と売れ続ける」パターンだったし、「アーク」は「続編の発売近く（および直後）にたくさん売れた」わけで、「延々と売れ続ける」パターンではなかった。

これ以外に「Ｉ．Ｑ」、「パラッパラッパー」、「クラッシュバンディクー」などのパターンがある。これらは発売当初、それなりに話題にはなったが、最初の発売数はそれほど多くなかったものが、また売れるようになったという形。ここで「また売れている」と書いたけど、ここに意味がある。実際、このようなパターンで売れたソフトは従来はほとんどなくて、「Ｉ．Ｑ」、「パラッパ」などは、まさに最近のＰＳを象徴する売れ方をしているソフトといって間違いではないだろう。

では、なぜ、これらが、そんなに特殊な売れ方をしたのか？　答えは「テレビＣＭ」にある。

ＰＳの普及台数は国内だけで500万以上あるわけだが、ゲーム雑誌はすべてを合わせても、そこまでの発行部数はない。しかも、読者はかなり重なった状態。いい換えれば、ＰＳユーザーの大半は「最新のゲームタイトルなんかは知らないユーザー」なわけだ。つまり、これらの「ライトな」ユーザーに「こんなソフトがあるよ」ってことを知らせるためにはＣＭを打つのがもっとも効果的なのだ。ところが、今までのゲームのＣＭも一部の例外を除き、発売直前～発売直後にＣＭを打ち、それ以降は忘れてしまう方式だった。これを全面的に変えて、発売後半年以上も継続的にＣＭを大々的に打つことをやったのが、「Ｉ．Ｑ」や「パラッパ」だったというわけ。実はこれにはかなり賭けの要素があったのではないかと思うのだが、結果的には大成功で、今も継続的に売れ続けている。つまり発売後多少時間が経ったゲームでも、できがよくて、競合作がないタイプならば、宣伝することで潜在的なユーザーを掘り起こせるという証明になったわけだ。

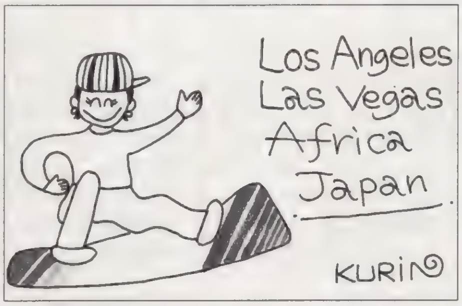
そんなわけで、ＰＳのソフトの売れ方自体も今までのゲーム業界の常識を変えつつあるし、ソフトの新品としての寿命も長くなる点もいいと思う。だが、ここでなにより重要で忘れてはいけないことは、なによりも「そのソフトのできがいいということ」だ。なにせ、できの悪いソフトを宣伝すれば、それはメーカーやＰＳ全体のイメージを悪くするだけなのだから。



イラスト／あいざわひろし

イラスト／よしきくりん

よしきくりんのへんちくりんコラム
初心者の気持ち



よしきくりんプロフィール

「ときめき」優美役のキュートボイスアクター。車のB級ライセンスを持つほどの腕前なので、RCGならOK！ 日本の情緒もバッチリです。

★城・武家屋敷・庭園好きな私のオススメどころ

新緑が美しく映える季節を迎えていますね。前号の予告通り、私はラジオＣＭの収録で現在名古屋に滞在中で、某ホテルの部屋でこの原稿を書いています。この週末は、こうしてカンヅメになっているのはもったいないくらいのよいお天気……でも昨日はちゃんと名古屋観光しました。では、さっそくロケレポート第１弾をお届けします。まずは、金のしゃちほこ名古屋城に巨大な名古屋ドームを見学。先日のドームの雨漏りのためか(？)何やら屋根にはたくさんの人が作業していましたよ。それから名鉄に揺られること30分、犬山へ。実は私〝お城フリーク〟と共に、〝武家屋敷フリーク〟そして〝庭園フリーク〟なんです!! この犬山というところは今や私のお気に入りの場所になりました。個人で所有しているお城は日本でもここだけという犬山城天守閣からはライン下りの木曽川が見渡せる絶景。また、隣接している有楽苑(うらくえん)へ。ここは国宝級の茶室があるところで庭園が素晴らしいたたずまいを見せています。ユニークなのはぞうりに履きかえ、玉ジャリをザクザクいわせて見学すること。とくに素晴らしかったのは嘯月台(しょうげつだい)という場所で、腰掛ける石段があってそこからの庭園の眺めにうっとり……。そこはまるで時が止まってしまったかのようで、紅葉や楓が時折り吹く風に気持ちよさそうに揺れていました。それから、水滴が水面に当たる音が琴を奏でる音に似ていることから水琴窟(すいきんくつ)と呼ばれる場所にもしばらくたたずんだりして……。竹林って耳をすませると葉と葉が重なり合う音、意外に枝と枝が重なり合う音もするんですね。まるで二部合唱のように聞こえて私にとっては大きな発見でした。都会の喧騒の中では聞くことのできない自然のハーモニーを肌で感じて、ホントにのぉ～んびり過ごせました。

さて今回のゲームレポート。昨年の秋にゲームレポートした『ESPN STREET GAMES』でかなりはまり、ぜひ第二弾を！ と願っていたら……ついに出ました『STREET GAMES '97』。願いはかなうものですねぇ！

うれしいことに前回に引き続き、いろんな国を旅する気分が味わえます。「Los Angeles」「Las Vegas」「Africa」そして待望の日本進出「Japan」の４ステージ。各ステージごとに専用のギアが設定されているのが、前作と大きく違うところです。私は一番加速感のあるインラインスケートの感触が好きなので、前回の方が操作しやすいなと思っちゃいましたけど。でも、なんといっても今回の目玉は「Japan」でしょ！ 専用ギアは、冬のスポーツの人気物スノーボード。海外スタッフが制作したというのがうかがわれるのは、オープニングで日本の代表〝富士山〟の雄大な姿が見られること。そんな中、とっても不思議なのはスノボが平面を滑っていくのよねぇ。これからますます暑くなる季節、雪山を見て涼むのもいいかもね。でもハッキリいって……私は『ESPN』の方が好きだぁーっ!?

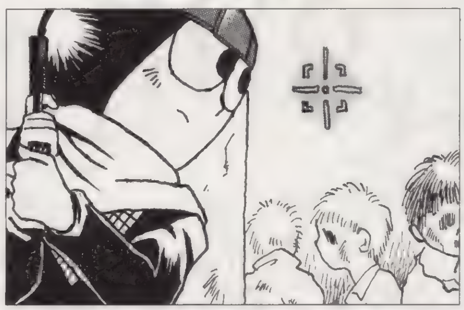
さて現在、愛知取材中のロケもまだまだ続きます。これから近江・京都・奈良・和歌山・大阪・神戸……この続きは次号でお届けしますね!!

★月に吠える、夜の都会のガンスリンガー

なんでもかんでも縮めていうなぁ！ いやマジ。たいたい「ブラピ」ってなんだよ「ブラピ」って。日本に来たがらない理由が「こういうノリがイヤだから」だったら、シャレにならんけど、そんなことないよなやっぱり。Ｇ－ＳＨＯＣＫの限定モデルも、「イルクジ」とかいわれると、なんかダメそげ。まぁこれは「国際イルカ・クジラ会議」という、名前だけだとなんかカワイイ会議がモトだから仕方ないような気もするけど。ま、他人を不愉快にさせる「癖」は、誰しも１つくらいは持っていて、たまたまそれが「略語」だったと思えばゆる…否！ やはりガマンできぬ！ 本当にイヤ。夢にまで見るほどイヤ。あんまりイヤなので、この辺からがらっと話をかえて、ＰＳの『メタルギアソリッド』に興奮気味の今回は、少々マニアックに銃の話など。最近はペルーで日本大使公邸人質事件の強行突入などがあったので、実銃の射撃をＴＶで見た方は多いと思います。このとき突入した部隊が装備していたサブマシンガンは、拳銃用の弾（９ミリ・パラベラム）を撃ちだすもので、よく映画などで見る「Ｍ16」より小さく、屋内戦（インドアアタック）では有利です。小さくても家の壁くらい貫通しますが。ちなみにマシンガンは実際に撃っていると、銃口がどんどん上を向くそうです。ＯＶＡ「マクロスプラス」の最終話の演出は、なかなかよい感じなのでは。さて、ソリッドスネークの装備していると思われるマシンガン「ＦＡ－ＭＡＳ（ファマス）」は、ブルパップと呼ばれる銃のうしろの方に弾倉をつけるタイプ。実銃ではこうすることで、小型の銃の中に長いバレルを持ち、高い威力と弾道の安定をもたらしています。ちなみに、「エヴァンゲリオン」の「パレットライフル」もブルパップ。弾は資料によってさまざまですが、プラモの設計図には「劣化ウラン弾」と書いてあります。少し前に沖縄で、米軍のＡＶ－８（ハリアーの米国版）が密かにバラまいていて問題になったのと同じ名前ですが、第９使徒を沈黙させた威力からすると…。

うーむ、話がズレましたね。ではズレたついでに、最後は最近お気に入りのガンシューティングの話。セガの『ハウスオブザデッド』という、すぐにもサターンに移植されそうな、「ゾンビを撃ちまくる」ゲームなのですが、ＧＷ中ゲームセンターに一人で遊びに来たらしいお姉ちゃんが、ゾンビに殴られ人質を撃ちまくって、本当にアッというまにゲームオーバーになっていました。しかも１回200円。なぜ、すぐにゲームオーバーになる可能性を、残しておくのかセガ!? 開発中に、こういったケースは発見されなかったのでしょうか。メインターゲットのサラリーマンが、ジャンジャンお金をつぎ込んでくれればいいんだろうなきっと。

最近は「海外では人気があるけど、日本ではイマイチ」というジャンル・家庭用ガンシューティングもタイトルは増えていますが、作り方がほかと同じ「売れたヤツのマネでいい」にならないように願います。



林田篤プロフィール

たまに電撃ＰＳ編集部に出没する容姿思考共に危険なゲーム絵描き。
最近は終電に乗るため、駅まで走るも、運動不足でガタガタらしい。

ゲーム業界ウラのウラ
ドットの忍道

イラスト／おおのけい

流通の鬼かまやんが斬る！

PS業界 大人の話

鎌田重昭プロフィール

ヤマギワ株式会社横浜店・パソコンリーダー、という肩書きを持つゲーム業界の超事情通の方。ゲーム業界のことならおまかせです。

★セガ・バンダイ合併解消の舞台裏！

そろそろ梅雨の走りか、はっきりしない天気が続く毎日ですが、晴れた日には汗ばむくらい暑くなってきました。こういうシーズンは家の中でゲームばかりしていないで、外へ出て少しは体を動かしましょう。世間では、アウトドアブームとかで、連休の頃のキャンプ地は大変な混雑だったようです。しかし、ファンの急増は質の低下を招くようで、自然は荒らす、ゴミはまき散らすといったやからが増えたと、知り合いの編集者で長年アウトドアを趣味としてきた人がなげいていました。

私も今年はゆっくりキャンプでもできるような生活がしたいと思っていたのですが、あいかわらずバタバタしたまま半年が過ぎてしまいました(涙)。湖畔のキャンプサイトでゆっくりとＲＰＧでも……って、あまり健康的じゃないかな。

というわけで、今回は今話題のパソコンゲームの話でもしようかと思っていたのですが、突然とんでもないニュースが飛び込んできました。そうです、「セガ・バンダイ合併解消」のビッグニュースです。以前より社内でのコンセンサスの不足などが取りざたされてはいたのですが、まさかこれほどの大企業が一度発表したことをくつがえすとは誰も考えてもいなかったのですから。

それも合意の調印式の直前というのですから、縁談がまとまっていよいよ明日は結納だという日になって、いきなり破談になったようなものです。ついでにいえば、どちらも良家で社会的地位も高く、政略結婚的な意味あいの強かった縁談ですから、普通は破談になりえない結婚だったのです。

さすがにインターネットではトップニュースで速報が飛び交い、新聞は１面だけでなく社会面でも大きく取り上げられ、その社会的影響力の大きさを見せました。このニュースが流れた時、ちょうど私は某少年週刊誌系の編集プロダクションさんにおじゃましていたのですが、その社内ではかなり緊張した雰囲気になっていました。なにしろコミック業界でもセガやバンダイとの関わりは深く、マンガのキャラクターの扱いや商品化、タイアップの企画といった営業展開が根底からひっくり返ってしまうかもしれないからです、

コミック業界ばかりでなく、出版・ファッション・食品等々……さまざまな業界がこの２社とは関わっていますから、皆さんが想像している以上に大きな社会的出来事だったのです。

もともとこの話、前述の結婚話に例えると、わかりやすいと思うのです。まずは「親が決めた」ような結婚話だった点でしょう。セガサイドでは親にあたるのがＣＳＫという会社です。たぶん電撃読者のみなさんにはあまりなじみのない会社だと思いますが、企業向けのコンピュータ情報サービスの会社で、資本金461億15百万円(平成８年３月31日現在)社員数4,915名(平成８年３月31日現在) という大企業です。物流管理、機器制御といったシステムエンジニアリングが本職ですが、人工知能（ＡＩ）やバーチャルリアリティの開発なども行っていると聞けば「なるほど」と思われるかも知れません。関連会社にはソフト会社のＣＳＫ総合研究所（ＣＲＩ）やパソコン販売のＴ－ＺＯＮＥなどがありますので、こちらは知っている人も多いでしょう。このＣＳＫの代表取締役会長、大川 功氏がセガの取締役会長でもあるのです。セガサイドの仕掛人はこの人だといわれています。

一方、バンダイは生粋の老舗玩具会社です。資本金216億83百万円(平成８年３月31日現在)、社員数944名（平成８年３月31日現在）で、国内国外合わせて58社のグループを持つ、こちらも大会社です。おもちゃを中心にマルチメディア、映像関連と幅広く事業を展開していることはみなさんご存じでしょう。初代社長で創業者の山科直治氏がこちら側の仕掛人だったようです。

合併の話はこのトップを中心としたほんの一部の人間によって進められ、両社とも役員クラスさえ（噂によると副社長まで）知らなかったそうです。当然、現場からは、とまどいと反発の声があがりました。とくにバンダイ側では中堅幹部がはっきりと反対を表明し、新聞ざたにもなりました。これはバンダイが、セガすなわちＣＳＫグループに吸収合併される、つまりバンダイという会社がなくなってしまうのではないか、という声が大きくなったためのようです。

ほかにも合併すると困る人もいたようです。例えばセガからバンダイグループに転職した人などは「合併になって、もし組織が統合されたら元の会社に戻ったのと同じになるなあ、初めましてって、あいさつするワケにもいかんし」と悩んでいました。「自分の意志で進路を変えたつもりだったのに、お釈迦様の手のひらの孫悟空みたいだ……」とまでいっていましたから、まあ取りあえず一安心というところですか。

とくにバンダイ側の社内での混乱が収まらず、このままでは合併しても業務が推進できない、と判断したのが破談の直接の原因であるようです。話題になった「ＰＳのソフトは今後発売するのか」とか「キャラクター使用の権限はどうなるのか」といった仕事を進めていくのに重要な案件が何一つまとまらなかったのです。

■私個人としては、両社の個性がこのまま生かされるのなら破談は破談で良かったのではないかと思います。でも「ガンダムの『バーチャロン』」とかホントにできないかな、と思ったりもしています。



イラスト／菅野博士

夢と勇気の読者様ページ

PSの奴隷



まんが/岩瀬さとみ

さて、次号はついに50号！　ポイントリセットです！　次のランキングこそ頑張ろうと思っているよいこの貴方は、今からハガキを送らないと間に合わないのだ！　求む！　人身、いや新人！

奴隷の Doreinodo

ＰＳの奴隷は大地を揺るがす熱き魂の叫びをいつも心に秘め、ちょっとしたきっかけで暴走しそうになってしまう、ＰＳ及びゲーム全般にメロメロよ～んなの！　な貴方にお送りするＰＳ、ゲーム中心の何でもあり読者様ページです。参加方法は簡単。ハガキを買って、何か書いて（描いて）あて先明記でポストに入れるだけ。どんなネタでもＯＫです。雑誌に自分のハガキが載るといい感じです。

電撃プレイステーションの読者ページの名前は？　PSの奴隷いっ！　略して「DPSど」！　そうです。そうなのです。略してしまえばカンタンなのです。貴方の心にいつも忍び込んでいる。それが「DPSど」なのです。ね？　そうでしょ？　そうだと言って！　心の底から！　そして歌いましょう！　ららら～ららら～！　11ページで大迫力、ゲームの話題満載、文字投稿部分、掲載ハガキ枚数、隔週発売のゲーム誌最強ぉ～！　ほらハガキを描きたくなってきた。きっとね。そうなのね。たぶんね。ファイアー！

テストなんかぶっ飛ばせ！　就職なんかもぶっ飛ばせ！

で、ぶっ飛ばしすぎちゃうと……痛い目見るのは自分だったりして。ねぇ。お互いツライですな。フォッフォッフォッ。

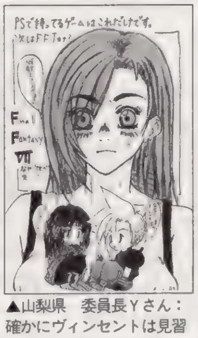


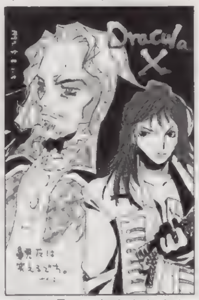
▲神奈川県　G・おいらさん：細かいことはともかく幸せになって欲しいのです。


▲三重県　鵜兎雷汰さん：小黒……もっともっと活躍して欲しかったです。



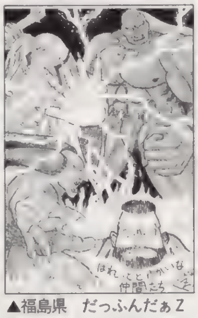
▲秋田県　石井洋美さん：キャラたってますよね。Hナシでもかなりいいです。

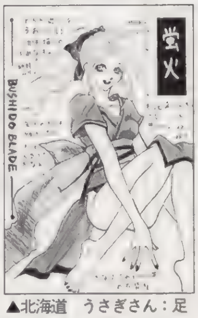

▲山梨県　委員長Ｙさん：確かにヴィンセントは見習わないといけないです。



▲宮城県　一郎あきらさん：魔導器はもっと使い所があると楽しかったですよね。


▲宮城県　NAKOさん：難しいですよね。リセット効かないから、ガンバルのです。


▲福島県　だっふんだぁＺさん：ゴツスギです。しかしバレットまで白目（笑）。



▲北海道　うさぎさん：足細ければ……確かにそうかもしれません。


▲広島県　ひさほさん：風邪ひくとイロイロ考えますよね。


▲新潟県　りるひなさん：そういう人多いです。未だ「ベル」な人。



▲千葉県　彩軌彼方さん：なりそうですよね。PS、ソフトラッシュです。

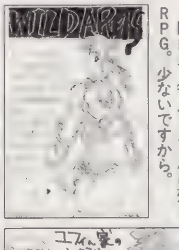

▲東京都　七瀬由貴さん：これで子供探しイベントの人気急増？



▲千葉県　江戸川アオウオさん：イベント少ないですよね。いい味なのに。



▲徳島県　浅蘿柚椰さん：実験的な作品としてはかなりレベルは高いと思うんですが、一般性はいまいちのような……。もし続編が出るのなら、もっと違った方向で＋αが欲しい気がします。



◀岡山県　笹人さん：心に残るRPG。少ないですから。



◀栃木県　めもるんさん：ケホケホしてないと見れません。

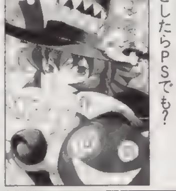

◀静岡県　亜煌さん：魔法も使えるし。HPたくさんあるし。



◀埼玉県　猫居珠緒さん：世話してます。きっと。



◀北海道　望州あゆらさん：後ろに注意なのです。


◀大阪府　前川雅人さん：ひょっとしたらPSでも？


◀埼玉県　御雷岡尾さん：SS版も出ますしね。



◀神奈川県　桐生雅士さん：2P大胆ですよね。かなり。

「ときどき、自分ほど情けない人間はいないのではと思います。夜中とか、ラジオを聞きながらハガキを描いてると、特にそう思います。学校でいじめがあっても、知らん顔してるし、友だちの話にあわせるためにTVも見てるし。本当は、私、ゲーム大好きなんです。DPSども大好きです。でもうちの学校じゃそっち系の人って肩身狭くて……なんだか自分の主張をちゃんと表現できていない生活がスゴクイヤです。なんかちゃんとしてないですよね。普通はこんなコトで悩んだりしないんでしょうか？」神奈川県　本庄御影さん：

とりあえず、いじめを見て見ぬフリをするのが良いとか悪いとかは別にして、自分が世界で一番情けないんじゃないかと思ってる人は、きっと大丈夫。たくさん悩んでいい感じの大人になって下さい。ゲーム好きな人は全員、「私はゲームが好きです」って公表しなきゃいけない……なんてことないですから。心に秘めた好きだって、大事に思う気持ちにあまり変わりはないと思います。勇気がないのは誰も同じ。何かを変えたいのならガンバルしかないわけです。とにかくガンバってください。

「自分で言うのもなんですが、オレはゲームオタクです。アニメもまあ、好きだし、DPSどの話題には確実についていけるポテンシャルを秘めています（笑）。さて、この4月から大学に通うことになりまして憧れの東京暮らしが始まりました。いいっスね、やっぱり秋葉原は……ってそんな話じゃなかった。大学で、ゲーム文化研究会という妖しいサークルに入ったんですが、そのメンバーに明らかにオレよりも高レベルなのに「オレはオタクじゃない」と言い張るヤツラがいるのです。なんでかなぁ……「オタク」という言葉に誇りを感じろとまで言わないけど、もう少し自分自身が社会的にどういった目で見られているのかということを客観的に見れるようになって欲しいなぁ。幾ら興味なくても、最低限のオシャレは必要でしょうやっぱり」北海道　長良川慎一郎さん：

実は新学期ということで、同じような内容のハガキを何通かいただきました。そうですよねぇ。オタクだからどうということよりも、自分の趣味が現在の社会ではオタク系に属しているということを認めないのは、潔くないですよねぇ。自分が世間からどういうふうに見られているのかを判ったうえで行動していないと、勘違いされることが多いですから。だからどうしたって片づけるのはカンタンですけど、自分も社会の一員であること考えると……。無視しちゃいけないと思うのです。

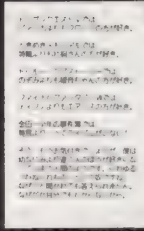
ロボコン0点な人

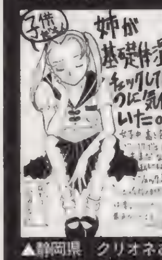
シャア専用

購入したPSソフト100本達成まで、あと15本の巻　（ほ）

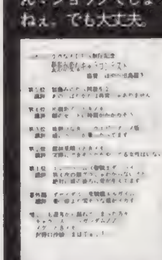
いつまで待っても攻略本がでないので、自分でデータを取りながらやり込んだ「機組」。おかげでほぼ遊び尽くした感があります。そんなワケで、今やFXはただの箱です。それでも我が家での所有ソフト数や稼働率では、PSに次いで2位だったりします（N64とSSを含めた4機種の中ではの話ですが）。

さて、最近は仕事で使うことの方が多いPSですが、所有ソフトだけはもの凄い勢いで増えています。CDラックに未開封のソフトが立ち並ぶ姿はなかなか壮観で、なんか開封するのがもったいなくなるほどです。まぁ暇を見つけて遊んでいきたいけど、1回遊ぶだけで終わりかも。発売前から期待していたソフトに関しては、即座に開封しているんですけどね。「マリーのアトリエ」とか「エースコンバット2」とか。特に「エースコンバット2」では遊んでるうちに突然「エリア88」が読みたくなって、一晩かけて全巻読み直したっていうじゃないですか。おかげで原稿が進んでないっすよ。なんとも罪作りなソフトですな（反省の色なし）。ああ、「エースコンバット2」のシステムで「エリア88」ゲーム化してくんなかなぁ。


▲愛知県　富府公爵さん：もって生まれたサガなのですね。



▲静岡県　クリオネさん：ショックでしょうねぇ。でも大丈夫。


▲北海道　花見沢おＺさん：深く考えちゃいけないのかも……です。

「エースコンバット」と「エリア88」は最強の組み合わせです。オレもこないだ読み直した　（魔）

ト2」に関してはもはや別格で、もうこれが楽しくないヤツはゲームしなくていいって感じ。個人的にはどういうワケか、アナコンよりも普通のコントローラの方が操作しやすいと感じました。握りの部分から左スティックまでが違いので、なんか親指の位置が不自然な感じなんです。ふと気づくと必死で✚キーの方を操作してることもあったりして、なかなか馴染めない。まぁ、何でやっても楽しいからいいや。その他のゲームでは、「がんばれ　森川君2号」と「エーベルージュ」を買いましたが、現段階では未開封。よって何も言えません。ちなみに「エーベルージュ」なんてパソコン版すら買っただけで遊んでなかったりします。PS以外ではFXの「P－A～」とかを買ったりして所有数だけは増えていますが、結局ほとんど遊んでないです。それでは次に今後期待してるソフトですが、字数が尽きたので次のページに続く。（ほ）

「PSどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」の2つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝プレゼント＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　超お待たせですが。そして次の決算はついに次号！　とりあえず、そこでポイントはリセットです。さらにハガキ送ってね！

「ハガキの書き方、描き方」：イラストでも文章でも、ハガキで送って下さい。郵送時に消印のインクが付いてしまう可能性があったりするので、封書で送りたい（コーナー混在ＯＫ）なんて場合は、ハガキと同じ大きさの紙（ペラペラで透けるのは×）のみＯＫ。ただ、厚い紙でたくさんだと重量超過で送り返されたりするからちと注意です。あと管理の際、封筒とは別になるので、１枚ごとに、最低県名とTEL、名前（ＰＮも）は書いて下さい。鉛筆や、超薄い墨などは印刷に出ないので要注意です。基本的にハガキ全面コピーでの参加は×です。

勝手にレビューコーナー：5月はたくさんゲームを買ったので、今回はその中から紹介していきます。まず「マリーのアトリエ」なんですが、一緒に攻略本を買ったのが大失敗。何から何までぜ～んぶ載ってるから、極めたいという気が起こらず、2回ほどプレイしただけでした。もともと難しいゲームじゃないので、それでもほとんどのエンディングは見ましたけど。やはり情報規制というのも場合によっては必要なのかもしれん。それにしても細部に至る丁寧な作りと、ロードの速さには感動しました。PSは2Dは苦手だと言われているけど、結局作り手次第なんですねぇ。「雷電DX」っつー名作もあるし。で「ランナバウト」はかなりイケてました。個人的に。走行距離はまだ折り返し地点で、隠しカーはあと半分ほど残ってますんで、しばらくの間遊べそうです。もう1～2コースあるとさらに良かったかな。「エースコンバッ

しかし……よくチェックしてるなぁ。アイドルオタクでもないくせに（笑）（魔）

ギャルとゲームとなみだとちくび♥

ある日の夕方、トンカツを食べた。そして夜、フライドチキンを食べた。そして思った。「あと、焼肉弁当大盛りを食べれば、俺は肉の三冠王だ」。その日の俺は二冠で終わった。（中）

前回に引き続き、個人的に注目の女性CMタレントの話でも。でも最近はあまりCM、というかTV見てるヒマがないんだよな。ちなみに以下の他には松たか子、木村佳乃んかも好きです。

●酒井美紀（出演CM：カルシウムブレッド）
すごく美人、というわけでもないんだけど、いい目してる。黒髪と黒目のクッキリかげんが、まさにメイドインジャパンな感じでイイです。日本女性は松たか子より彼女を見習うべきだぞ。

●竹内結子（出演CM：Nintendo64）
N64値下げのCMよりも、下町を自転車で通る感じの、国有宅地申し込みのCMがよかったです。顔の作りが菊池志穂にちょっと似てるかも。

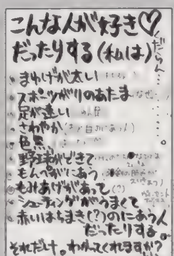
●新山千春（出演CM：セブンイレブン）
最初はどうにもアカ抜けない女だな、と思ったが、近ごろはルックス値もけっこうアップしてる？ ただこれは、クソゲーをやり込んだら面白いと錯覚するようになった、というのと同じかもしんない（笑）。

●矢田亜希子（出演CM：ピピンC）
ピピンC以降、CM出演増えるかと思ったら、あんまり出ないんで悲しいです。「ときメモ」の実写映画での活躍に、少しだけ期待すっかな。

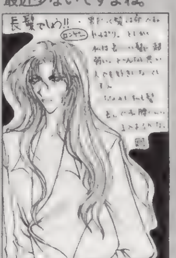
●建みさと（出演CM：三井のリハウス）
ナマイキそうなとこがよい。特に去年夏のカレーCM（カレー部に入ろう）が最高にムカついてグー。「海でーす！」。ムッカー!!（←でも気分はイイ）



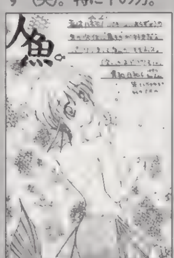
▲香川県　月旅行物語さん：ポニーテール、最近最近少ないですよね。



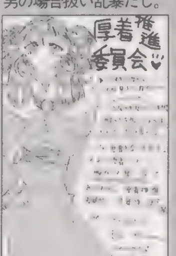
▲北海道　ゴロ五郎さん：かなり条件が厳しいです（笑）。特に下の方。



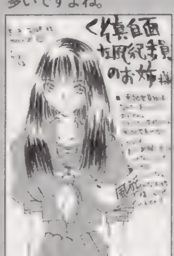
▲兵庫県　みらやさん：手入れ大変ですけどねぇ。男の場合扱い乱暴だし。



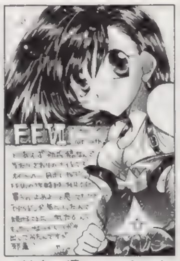
▲東京都　清和日和子さん：動物パーツは弱い人多いですよね。



▲神奈川県　あぢあの華さん：厚着でも可愛いモノは可愛いですから。



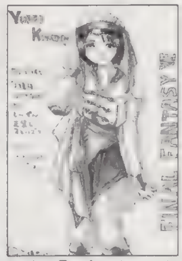
▲石川県　バラ族さん：結構いないですよね。こういう漫画的な人。



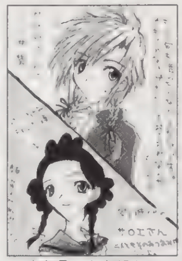
▲神奈川県　G・おいらさん：気になったら出す。それがストレス解消法。



▲茨城県　ふぢ並木さん：走ってこられたら……メロメロですね？



▲埼玉県　うにさん：ウータイの正装ってどんな感じですかねぇ？



▲徳島県　火吏那さん：確かに確認しました（笑）。チョコボ頭ですね。



▲宮城県　一郎あきらさん：人それぞれ。引っかかる場所は違います。



▲山口県　五月病さん：体当たり捜査ですよねぇ。かなりムチャです。



▲東京都　柳沢ユカさん：タークスもの……確かに多いかもしれません。



▲北海道　Kさん：「わくわく」ＳＳ版で我慢するしかないようです。



▲大阪府　成瀬祥雄さん：デートするとその後のプレイが変わりますよ。



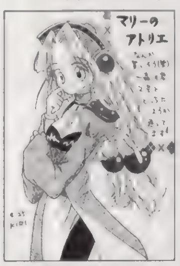
▲埼玉県　矢渡さん：ドキドキしちゃうでしょうねぇ。きっと。



▲東京都　祥人さん：意図して防御するのは難しいですよね。



▲山形県　週末の怪人さん：モップと軍手は男の武器。……って女です。



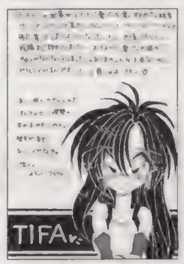
▲大阪府　浅倉きりさん：グラフィックキレイですよねぇ。スゴク。



▲静岡県　クロス7さん：ずいぶん強引ですけどね。でも愛（偽）です。



▲大阪府　前川雅人さん：ポリゴンもかなりいい感じです。楽しげです。



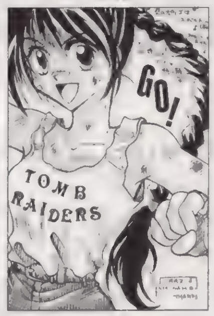
▲石川県　御石苺さん：すみません。でも買って下さい（涙）。



◀神奈川県　小林恭介さん：この手の娘はこうでないとっていうツボを確実に押さえてますよね。



▲三重県　K-K-01さん：「1」軽めのテンポがいいです。「3」は……埋もれてる？



▲広島県　ひさほさん：「ときめき」や「トゥルーラブ」に慣れるのと一緒（笑）？

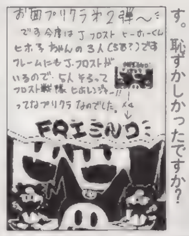


まんが／風上旬（「セイヴァー」ハタン少ないみたいなので、PS化あるかもしれません・笑）

★★ゲームライター講座★★

「ゲームライターって時給いくらですか？」京都府　キタローさん：

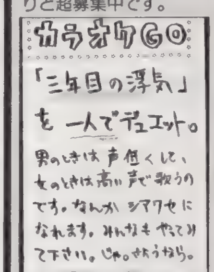
ケースによってイロイロですが、基本的に時給換算すると、安いです（笑）。ゲーム１本クリアするのって時間かかりますから。好きじゃなきゃできないっていうのはかなり本当です。



◀神奈川県　まきけんじさん：プリクラQです。かなりいい感じで恥ずかしかったです。

各種コーナー大絶賛大募集中なのです！

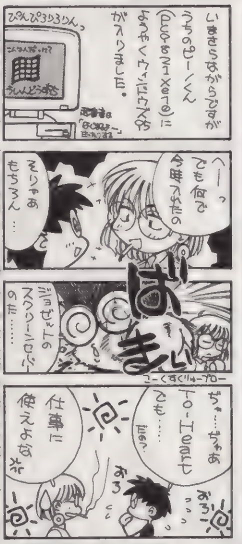
「へたくそ王」ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気豪薄。**「プリクラQ」**プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとステキなのが判明！ **「カラオケGO」**ひっそりと超募集中です。



▲高知県　荻生徂徠さん：しみじみとした幸せです。

賞品説明でーす。各賞品が何ポイント獲得でもらえるか等はまだ未定。とりあえず、ランキングは毎回、次々と加算されています。今回も上位の人には以下の賞品以外にもイロイロ差し上げますので、みなさん奴隷の王を目指して下さい。●ポイント累積によるプレゼント対象賞品●（1：奴隷手帳：岩瀬さとみ描き下ろしマンガ付き豪華手帳。（2：奴隷テレカ：ポリタン＆お姉さんが愛らしい。（3：奴隷シール：採用された人ほとんどがもらえる奴隷オリジナルシール。ナンバー付きで全部集めるとダブルチャンス！

最近、トピックとしてセガバンダイのネタが興味深いので今回はその件について触れましょう。簡単に結果を要約してみると、両社の合併は解消され提携にとどまるということ。単純に合併発表前に戻ったと言えなくも無いが、セガ側はバンダイ関連版権をビジネスにでき得るのが以前との相違点（結局得したかも）。バンダイ側は、玩具ビジネスが長期的にはジリ貧傾向にあり合併解消のデメリットは大きかったはず。まぁでもまだイロイロあるみたいですし、近い将来何か起きるかもしれませんね。（ち）



まんが／さいとうつかさ（みんな最初はそんな感じです　大丈夫　お友だち多いですよ）・イラスト／NDO

ランキング発表

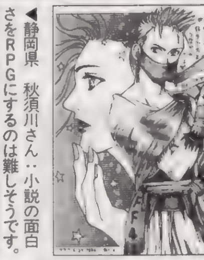
545:矢渡
525:祥人
485:ごぢうり
460:雨宮五月
TERA
400:楠本由貴恵
380:田中将司
365:りるひな
335:湖山たみ
330:多奈竜
310:貞雅
290:まいまい
280:椎名奈々
275:のぶすけ
260:288
255:一郎あきら
250:TOMY
245:烏
小泉英夫
240:児玉啓太
225:ちゃたろう
220:安倍茂樹
唯津美影

●215:いずみ17、成瀬祥雄、●200:DDT、●195:蒼月、ジョリ谷ピンタ、●190:鈴城芹、まみこ、●185:伊藤深海、木村吉伸、tke、●180:青い優、乃亜、幻夕貴、●175:市藤にたか、砂之介、●170:谷川蛍雪、torico、●165:うに、佳月ひろ、けどこの、清和日和子、炭素分子、ベンジャミン、ゆきの、●160:おさP、バラ族、●155:寿花丸、●150:鵜堂ジン江、篦智也、ズバットPS、月子、眠るカバ、ヘルカオス、桃亀イリヒ、よしかづ、●140:伊藤勇太、植田智博、苦紗美丸、毛の雲、辻槻景太、●135:秋本一樹、オーラちから、はせぶー、風水りあ、●130:柏田秀紀、艶山車、長井みちる、にゃんにゃんとやら、●125:稲村かほる、貴沙羅ゆう、高橋智子、●120:小栗徹也初号機、此土、つくば山、猫田・W、●115:うに頭改、近江せによ、GRU、宮本順、●110:庵屋、おろしや☆だいこん、彩軌彼方、白井俊、中村由花子



◀新潟県　びおうさん：かなり思いますよね。でもEDには何もなし。

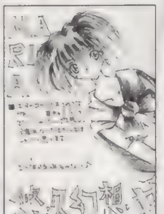

◀静岡県　秋須川さん：小説の面白さをRPGにするのは難しそうです。


◀東京都　湖山たみさん：いい味だしてますよね。父さん、母さん！


▲広島県　紫堂かれんさん：いや、けっこうありそうですよ。


▲広島県　まりゅんさん：ドキドキしますよね。近づいてくると。


▲島根県　すめさん：デキ……少々ロードに時間が……。



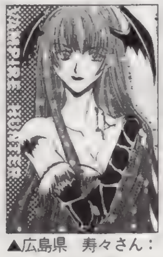
▲石川県　バラ族さん：仲間でGOな冒険に燃えて下さい。



▲東京都　谷川蛍雪さん：強化されてると良いですねぇ。



▲大阪府　斎部絡さん：よく見るとこの人も髪の毛硬そうです。

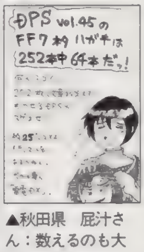

▲広島県　寿々さん：OVA、2巻が楽しみですよね。



▲香川県　月旅行物語さん：アーケード版稼働中です。



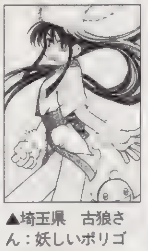
◀東京都　TAKERUさん：「1」「2」クリアしてたら「3」も熱いはずです。



▲秋田県　屁汁さん：数えるのも大変でしたね。



▲山形県　豚肉レアさん：ファンクラブ入りました？


▲埼玉県　古狼さん：妖しいポリゴンが魅力です。

読者参加小説

読者参加型小説です。小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは6月20日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：「破壊しなくてはならない」秘密のために自分の村を滅ぼされたローチィン。彼女に潜在能力を引き出された、ボクことラムダス。世界を支配できる秘密が眠るというロートバランの塔の地下、たどり着いた場所には語りかけてくる謎の光が……。正体はこの大陸の前文明の、情報管理システム＝キューだった。ローチィンの村を滅ぼした騎士団との戦いを避け、ボクら3人（2人と？）は転移の呪文で、大陸最西部のオアシスに跳んだ。

「ボクは……」

何をしたいのだろう？　確かにローチィンの言うとおり、これまではドキドキするようなことに結果的に巻き込まれて来た。冒険者、かくあるベシって感じの。塔での一件は大きなイベントだった。だけど……ただ、巻き込まれてきただけだ。自分が何をしたいのかなんて考えたこともなかった。

「ボクは……ライドスって国の中流貴族の家に生まれた。何ひとつ不自由しない生活。そんな生活に飽きてしまって、冒険者になっただけなんだ。いや、本当は冒険者になりたかったんじゃなくて、ただ家から逃げたかったのかもしれない」

パチパチと目の前で焚き火が燃えている。深い夜に他の音は全く聞こえない。

「だから……だから、あんまり期待されると取り返しのつかないコトになるかもしれない」

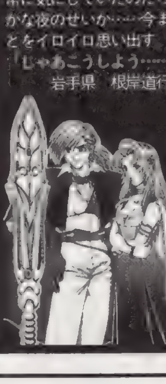
ゴロンと後ろに寝っ転がる。ボクラの仮の住居になっている洞窟はキューが見つけてきただけあってかなり居心地がいい。

「でもあたしの願いは叶えてくれたわ。最初なんて、騙したみたいなモノだったのに……今度はあたしが貴方の役に立つ番」

きっと彼女は、今回の事件に、強引にボクを巻き込んだことを常に気にしていたのだろう。静かな夜のせいか……今までのことをイロイロ思い出す。

「じゃあこうしよう……」

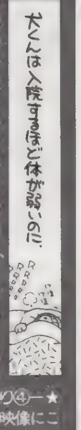
岩手県　根岸道行さん：


◀新潟県　びおうさん：さて、次号で一区切りあるのでしょうか？

ハードの神様の犬Σ

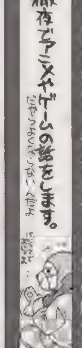
オレが憂鬱な入院生活をしているとき、（ち）はDVDでウハウハだったのね。そーかー、買ったのかぁ。で、自分はというと、DVD購入に関しては年末か来年あたりに――と画策しています。2世代めのチップセットが良さげだし。（ち）

ということで、観たいソフトがないためDVDはしばらく見送り。「スターウォーズ特別篇」が来年早々にもDVD化されるとか、「ウテナ」や「こどちゃ」が出る～！　というのなら話はべつですが、可能性低し。とくに後者は、ありえないだろうなぁ（笑）。スターウォーズにしても、ルーカスフィルムがDVDに対して積極的ではないし、出るにしたって時間がかかりそう。LD版は「トリロジー」でさえ買うのを我慢したのに……ちょっとモヤモヤ気分。どこの会社でもいいから、ルーカスを説得してください。最終的には、DVDのコピーガード問題なんでしょうが、パソコンはハードとソフトの組み合わせで、かなり強力なコピープロテクション技術が確立され、チョイと以前に語った「電子透かし」もパソコンには有利な技術です。でもね、DVDの映像はパソコンモニターで観たってちっとも迫力ないし、たいして画質も良くない（画質というのは解像度だけで決まる訳じゃないんですよ）。やはり、忠実なコントラスト再現と解像度が命のパソコンモニターよりも、ウソでもいいから人の目に美しく感じるよう、色の艶やかさやコントラストを強調した家庭用テレビ（モニター）のほうがいいですね。余談ですが、日本製テレビにこういう特徴があるのも、日本人はハイコントラストで明るくギラッとした画質を好む傾向があるからだそうです。嘘だと思ったら、アメリカ製（向け）のテレビを観ると一目瞭然。日本人の多くは、暗くてくすんだイメージを受けるでしょう。一説には、目の色の違いによる光の透過率が影響してるという学者さんもいますが、どうなんでしょうねぇ――って、あぁ、また難しい話になっちゃったよ。やれやれ。さて、昨日録画した「ウテナ」観なきゃだわ～。やはり幾原邦彦さんはセンスのある方ですね。セラムンも、RやSの途中までは個人的に好きでしたし、オレの目に狂いナシ！　か？　ってことで、今後の展開どうなるかしら？（by 影絵少女B）



★楽しいゲームライフ　―映像へのこだわり④―★

さて、PSのS映像接続の成否ですが、映像にこだわりがあり、ドットスクロールやクロスカラーが許せない方は金をかけてでもS接続でしょう。もっとも、こういう「こだわり屋」はRGBじゃなきゃイヤだと贅沢かますのでRGBに関しては後々触れるとして、「映ればなんでもイイや」という人にS映像を奨めるべきか否かですね。前号でも書いたように、テレビにS端子が付いていて初代PSを所持しているのなら、数百円の安いSケーブルを買って接続することを強くオススメします。間違っても、金メッキコーティングの高いSケーブルを買う必要はありません。ゲーム機の映像特性なんて、金メッキを使う程のモンじゃありませんから。ただし、音声ケーブルだけは良質なコードを使う価値アリ。音声出力の電気特性はノイズの進入に弱く、ちょっとした接触不良やEMI（電磁波）ノイズの影響を受けやすいんです。ですから、ヘッドフォン派の方は音声用ケーブルにお金をかけるといいかもよん。つづく。



今はこれだと思うのです

ゲームボーイポケットのゴールドカラーを買いました（さ）です。友だちの（う）とゆかマンも買いました。オイラは、今更ながら『ポケモン』がやりたくなりまして、（う）とゆかマンは『ミニ四駆』がお目当てだったみたいです……ってのは真っ赤なウソ。じつは、みんな7月18日に発売される『ポケットラブ』が本命なのです。『ポケラブ』の発売日にハードを買うのは、ちょっと恥ずかしい（何を今更という意見もありますが……）ので、いかにも今流行ってるゲームをカモフラージュに使って購入に踏み切ったワケです。もし、『ポケラブ』に興味があるんだったら、購入チャンスは今しかないですよ。発売当日は、パニックになったりして……ないない。

ってなワケでウワサの「ポケラブ」ですが、けっこうイケてます。まぁ、しょせんはゲームボーイですから過剰な期待をもたれると困っちゃいますが、女の子はカワイイし（単にオイラ好みなのですが）、テンポよくゲームが進むのも良いです。詳しくは、兄弟誌の電撃G'Sマガジンを読んで、参考にしてくださいなまし。ライターは、（さ）が担当してます。

フトは「メタルエンジェル3」、「FFT」、「虹色町の奇跡」、「ゼロディバイド2」、そして発売日が延びてしまった「ネクストキング」の5本は確定。あと「タイムクライシス」と「バウンティソード・ファースト」も加わるかも。そうそう、先送りにしていた「ぬ～べ～」も買わねば。PS以外の機種では、予定なし。せいぜいパソコンのエロゲーでも買うくらいですか。パソコンの場合、目的を持って買いにいくのではなく、たまたまショップに立ち寄ったときに気が向けば何か買うという程度なので、どうなるか分かりません。時期的に見て先に挙げたソフト全部のレビューは次号では無理なんで、今後おいおいっつーことで。ゲームをバリバリ買いまくってて羨ましいと思えるかも知れないけど、その分キッチリ貧乏してるんで大丈夫です（笑）。生活費削ってでもゲームを買う。基本ですね。（ほ）

DVDの前にオレはSビデオ買わないと。かなり時代に取り残されてる？　オレ（魔）

オレ様のかわいいピカチュウ隊またはレベル百隊と対戦しろ。いや、して（魔）

「トゥルーラブ～」のラジオドラマ主題歌CDを買ったら、（う）さんに「恥ずかしいヤツだ」と言われました。ファンクラブにメディアワークスの住所で入会しているヤツに言われたくないですな。って私もファンクラブには入ってるけど。それにしても最近は商品展開がかなり手広くなってきていて、このまま『ときめき』化しないだろうかと心配です。（う）さんもきっつぁんも最近メッキリ醒めているし。取りあえずパズルゲーム化まではかろうじて許すが、桂木綾音がソロデビューしたら見限る。（ほ）

「僕はカレーが嫌いでした。というのは幼い頃母を亡くし、男手ひとつで育てられたのですが、父が作れる料理はカレーくらい。必然的にカレーの日が多くなり、飽きてしまったのです。カレーが嫌で泣いたときもありました。父は仕事帰りで疲れているのに、それでも僕と弟のために一生懸命作ってくれたカレー。それを泣いて嫌がった時、父はどんなに辛かったでしょう。自分を責めていたかもしれません。あの時の自分の幼稚さが悔やまれます。お父さん、ごめんなさい」福島県　だっふんだぁZさん：

(例によって前のページから続いている)今後のソフトで期待しているのはやはり一連のスクウェアソフトですか。特に「フロントミッション2」と「同、オルタナティヴ」はプロモーションビデオを見ましたが、どちらもかなりイケてました。当然、両方買いでしょう。個人的には「FFT」も楽しみだし、「サガ」もあるしで今年のスクウェアは凄い勢いですな。後は予定日通りに発売されることを祈るばかり。ってほとんど仕事で絡むことになるだろうから、ちゃんと出てくれないと困るんですけどね。他に購入が決定しているモノでは、プロモーションビデオを見たけど相変わらずどういうゲームかサッパリ分からない「どきどきポヤッチオ」とかどうやら結構イケてるらしい「くるみミラクル」などなど……って以前書いたときとまったく同じね。目を引くような新作が発表されてないから仕方ないか。さて、6月の購入予定ソ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。優勝した人には、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能なのです！　やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人が読む所

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は右を読んで職業を選択して下さい)。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵なんてのを書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書くいてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないダメかな？　MVPは無条件だけど、他は力がこもっているヤツを選んでしまいますです。

HP／つよさ／かしこさ／すばやさ／こううん　全数値を足して25になるようにする

キャラクター名　カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！　住所、氏名、電話番号は宛名面に

今回の募集クエスト34は大神官の座をめぐる継承者たちからの依頼です。ラダアイ王国の大神官は、死ぬとその一切の記憶、能力を王国内の「誰か」に譲り渡します。今回はその継承者が3人も名乗り出ました。複数の候補者が出た場合、最も早く試練の城と呼ばれる修練場から経文を取ってきた者が、正当な継承者として大神官の座に就くことになります。その候補者をサポートするのが今回のクエスト内容です。当然他の候補者とそのサポートの冒険者とは戦いになることが予想されます。選択は以下の三者。①豪商ラビイガル家三男・アリシン、②ホーン地方領主アクアビル家長男・サファル、③クリアガ政庁勤務・ムーバル：能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入はランダムで決定されます。

締め切りは次号(50号)発売日の6月27日(消印有効)。あて先は「DPSど34」だけでOK。さて締め切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の52号発表となります。わかりにくくてもうしわけなし。

★★ナイナイ発表予定スケジュール★★

第50号　6月27日発売号(第46号発表＋第53号分募集)
第51号　7月11日発売号(第47号発表＋第54号分募集)
第52号　7月25日発売号(第49号発表＋第55号分募集)

今回のあて先は「DPSど34」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい(職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK)。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒にしてめ。いや、ね。

A：ソード使い
●RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPと力の数値は高くないと本領を発揮できない。
B：カタナ使い
●戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。ちからだけでなく、すばやさも攻撃力に関係する。
C：拳法士
●拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可能。
D：糸使い
●糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。ちからよりもかしこさ、すばやさが大事。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。
E：爆火師
●火薬を使う科学者……まあ、かしこさが大事なのでほとんど術師と変わらないかも。ただ、攻撃ミスが少ないのが特徴。
F：火の操術士
G：水の操術士
H：風の操術士
※操術士
●ポイントはかしこさ。クエスト名から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火山での戦いに火系で挑んでも勝ちめなし。
I：火の符術士
J：水の符術士
K：風の符術士
※符術士
●操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
L：僧侶
●かしこさが重要。＋つよさ、こううんも。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。
M：言霊使い
●かしこさ、こううんの数値が必要。
N：聖戦士
●聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。ちから、かしこさ両方が必要。
O：侍
●信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。ちから、かしこさが必要。
P：忍者
●撃たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Q：魔獣使い
●契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
R：人形使い
●自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
S：重力使い
●ESP使い。HP、かしこさが重要。

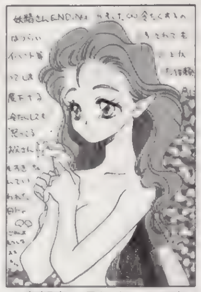
★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れてみて下さい。

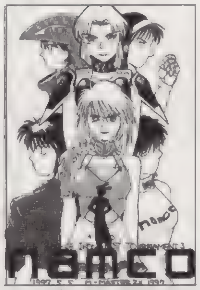
次のページは45号募集分の発表



▲静岡県　秋須川さん：前作の登場人物って気になりますよね。



▲京都府　月子さん：かなり心がキシキシしますよね。いじめてますもんね。



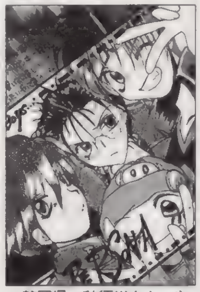
▲大阪府　M-MASTER ZXさん：そろそろ「ワイワイワールド」ですかね？



▲東京都　伊藤深海さん：白バラ姫かなり人気あります。赤丸です。



▲愛知県　浅魔悠さん：受けもなかなかです(笑)。いい感じです。



▲静岡県　秋須川さん：やってるでしょうねぇ。やらないはずがないっていうか。



▲山口県　前田志貴さん：どれだけの罪だというのでしょうか？



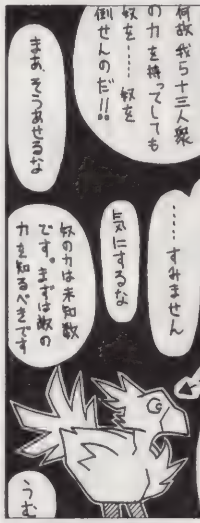
▲岡山県　のぶすけさん：プレイすると印象変わりますよねぇ。



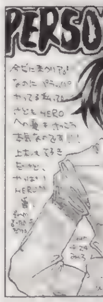
◀東京都　紺碧糖さん：おむすびとお茶との昼食。かなりステキな昼御飯？



◀静岡県　ちょこるんさん：「FF」はどのモーションもかっこいいですよね。かなり。格闘ゲームにして欲しいです。



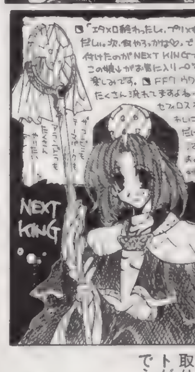
まんが／京都府　樹塚ともかお（悩んでるですかねぇ……みんな。まあ、一騎当千の強者ですから。そっか……）・イラスト／C次郎



◀大分県　みしろさん：時間かけてやりましょう。それでいいゲームです。



◀沖縄県　辻槻景太さん：SLG部分はもう少しやさしくてもいいですよね。



▲北海道　哀原斑さん：対戦が熱いですよ。女の子の取り合いで。6月末はソフトがたくさん発売されるのでうれしいけどツライです。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は210以上、225文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品。あと書きにもありましたが、お父さんにスペシャルな恩返しをしてあげてください。それで全ては償われるはずです。厳しい現実を認めて、ガンバって下さい。あなたが。

奴隷の声 Doreinodo

この間、実家に帰ったとき偶然オヤジさまが家にいて、「このパソコンソフトいらないんだったらクレ」と、私が昔遊んだパソコンゲーム（『マスターオブモンスターズⅡ』他2本）を指さして言うではないですか。実家にパソコンはないのにどうすんだ、と聞いたら「会社でやる」とのこと。昔のソフトだから、今のパソコンでまともに動くかどうかわからない、といったら「そうか……」と寂しそうでした。今ある私のソフトを貸してあげたいけど、Hゲームしか持っていないし。どうでもいいけど会社では仕事してね、パパ。（う）



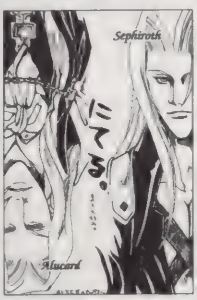
まんが　白虎かなめ（ソレでいいのだろうかと……考えてしまいます　シミジミと）



◀東京都　猫牙狼司さん：ガンバッテください。夢に向かって！



◀宮城県　NAKOさん：小娘加わってますよね。別行動中に。



◀神奈川県　今井まいさん：髪の色が薄いですしね。2人とも。耽美です。



▲愛知県　澤村正博さん＆ONZIZ-MCさん：お疲れさまでした。

Nights of Knights

クエストナンバー30発表
44号募集分

今回のクエスト31は大陸最西部ガーネルフロック大峡谷のホーラッドの街でのお尋ね者退治です。お尋ね者「百の腕、マーロフス・マティス」とその配下サンドウルフはかなりの強者。パラメータや選択がバッチリなキャラ以外、勝ち抜くのは難しかったらしく、久々に激難な戦いとなったようです。選択アイテムも攻撃面でのプラスばかりだったので、さらに激難。まあ、たまにはこういうほとんど戦闘のイベントもアリでしょう。



▲和歌山県　太一さん：思いこんだら一直線な彼女なのですね。若妻です。



▲島根県　ひめがみはつせさん：強い力は悲劇を呼びます。ハムスター。

MVP



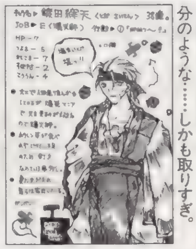
▲三重県　マダラオさん：過去の15年間に何があったのか……知るよしもありませんが、勝ち抜きました。しかもパラメータ設定難易度の高い専門職で。振り分けが良かっただけでなく、とても運がいいです（ハズ）。こんな所で運を使い果たさないように要注意ですね（笑）。ハガキ右下隅の顔がとてもイカしてます。切り抜いて集めると何かもらえそうで。



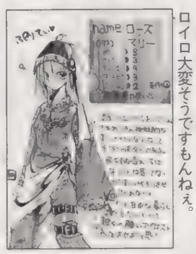
◀秋田県　めたむうさん：暗殺の個人経営は確かにつらそうです。



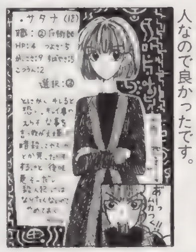
◀福岡県　うに頭改さん：HPないと……当然出ると負けです。



◀秋田県　速瀬宵さん：釘は……鉄分のような……しかも取りすぎ。



◀静岡県　秋須川さん：踊り子はイロイロ大変そうですもんねぇ。



◀神奈川県　愛丸さん：ちゃんと大人なので良かったです。



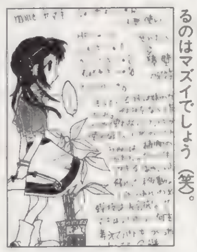
◀埼玉県　矢渡さん：歳のことは内緒なのです。殺されても……。



◀岐阜県　里見総一郎さん：舌がヘモヘモしてそうですよね。



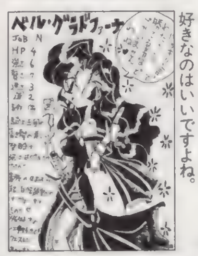
◀大阪府　しまのりうみさん：駆ける。カッコイイです。



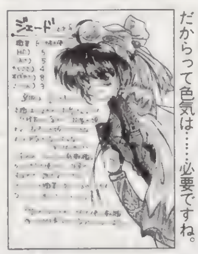
◀徳島県　火吏那さん：セーブできるのはマズイでしょう（笑）。



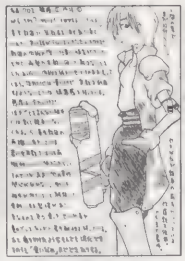
◀大阪府　琴絵るきさん：右手にバラのアザ。呼び名がありそうです。



◀東京都　無敵竜しるくさん：仕事好きなのはいいですね。



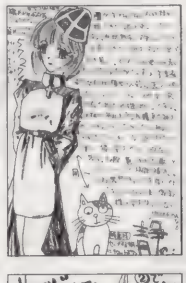
◀静岡県　青龍くるりんさん：花屋だからって色気は……必要ですね。



◀大阪府　雨宮五月さん：自我を持つのって実は大変なんですよね。



◀北海道　古川緋色さん：狙われそうです。大胆に価値ありますし。



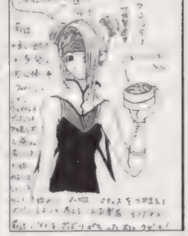
◀神奈川県　白羽優希さん：三段階ギアチェンジはどの辺に……。



◀大阪府　艶山車さん：戦場ではかなり目立ちそうです。



◀岡山県　水鶏さん：メロンパンに命がけ！　ステキです。



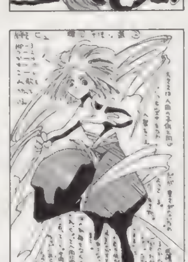
◀栃木県　庵屋さん：うまい爆弾は…ヤバイんじゃないでしょうか？



◀群馬県　かばゆさん：親の思う通りに子供は育ってくれません。



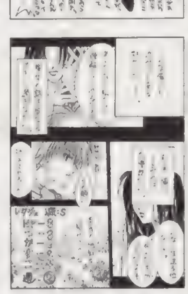
◀東京都　けどこのさん：かなりヨワゾウでいいです。純情です。



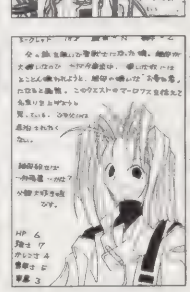
◀埼玉県　眠るカバさん：妖精のような存在なのでしょうか……？



◀兵庫県　弥生さん：過去の呪縛から逃れるのも大変そうです。



◀新潟県　りるひなさん：厳しいです。贅沢は敵なんでしょうか？



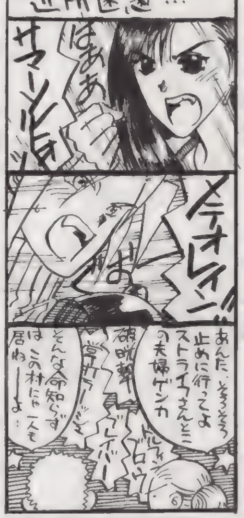
◀千葉県　佐々木さん：かなり複雑な乙女心なのです。難しいです。

ばり。COMの難易度高いし。エディタが付いてるからズルし放題なんだけど、必要最低限のキャラの数値UP以外はいじらないと自分でルールを決めてプレイしてるっす。そんなもんかなぁ……ゲームは。でと、最近読んだマンガだと……「超人ロック」かな。元々エスパー系SF大好きだから、久々読むとかなり新鮮でいけてます。死ぬほどイイヤツなロックに男泣きだ！　ウォォォ！　あとは……ないなぁ。最近マジメにお仕事してたので、あまり遊んでないんだよねぇ。増刊D2で、週刊な感じだったから。あ！　攻略記事のために「シヴィザード」やったの忘れてた。いやぁ、本格派SLGでいいですよ。これ。キチンと時間作ってからじゃないとプレイする気にならないけど（いつの間にか時間が過ぎてる系）。「ファイアーエムブレム」系のS・RPGで物足りない人にお薦めだ。セーブ、スッゲー遅いけど。（魔）

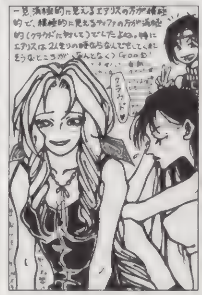
奴隷の声 Doreinodo

この業界何が起こるか分からないというけど、本当に先のことは予測できないですな。いやはやビックリです。私があれこれ書くとまた角が立つので何も言わないけど、「これまで通り」ってのはそれはそれでいいんじゃないですか。これで、一時はスッカリ諦めかけていた「新スーパーロボット大戦」の続編の可能性も出てきたかな。「F」に力を注ぐのもいいけど、こっちの方も忘れないで欲しいしの心。あの中途半端な終わり方のままってことはないですよね。期待していますんでひとつよろしく。（ほ）

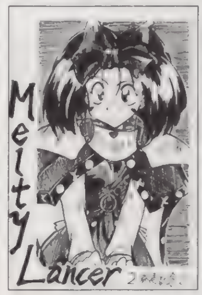
またまたＤＶＤ話です。しつこいですが。「エヴァ」のＴＶ版がＤＶＤで出るようです。７月に第１～４話をまとめて（片面２層ディスク）第１弾発売予定。これを買ってアニメとＤＶＤの相性を考えてみることとします。ＬＤ化の時点でも、とくに画質にこだわって発売された作品ではないだけに、標準的なアニメＤＶＤ作品がどうなるかの基準に出来るのではないかと（ち）は考えている訳です。実際ＤＶＤ化されたアニメって見たこと無いですから楽しみです。それでも画質が良くても酷くてもネタには出来るので、その内ご報告をば。（ち）



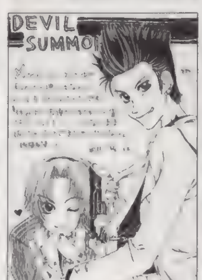
まんが　広島市　清水留美　「とまんないですよ　たとえ星が降ってきてもダメでしょう　ね



◀栃木県　バールセンさん：うまいかもしれません、彼女。それも　でしょう。



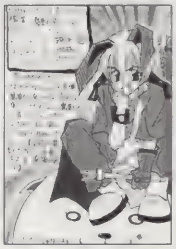
◀埼玉県　くるぶしさん：「２」ではどうなるんでしょうねぇ？



◀東京都　卯月渉さん：ＰＳでもやりたいですよね、あのノリもいいです。

▼東京都　紺碧糖さん：大迫力で走るみなさん。地球の危機です！

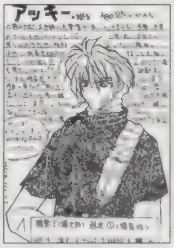




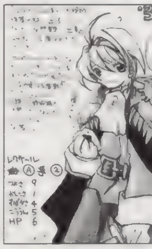
◀秋田県　音威琴音さん：ウサギの付いた魔法の杖はかなりステキな感じです。笑ったりするんでしょうか？



◀東京都　卯月渉さん：お姉さんなんですけどねぇ。耳とシッポが似合うけど賢いです。



◀北海道　TOMYさん：戦いなんてあまり関係なさそうな所が特徴ですね。ハマルと凄そうです。



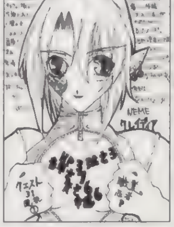
◀東京都　谷川蛍雪さん：賢くないのはかなり痛いですねぇ。サポートが付いてても……。



◀静岡県　赤坂朱理さん：彼女にやられると、通常よりもダメージが大きそうです。



◀愛知県　山口27号さん：大爆発なのに自分はほぼ無傷。やはり、それが偉大な点でしょうか？



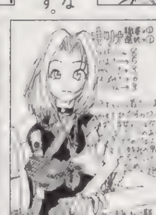
◀香川県　神剣森羅さん：魔族というよりも、明るく危ないお姉さん。一緒にいると楽しそうです。



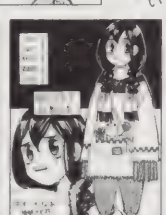
◀福岡県　さばとま菊理さん：かなりいい感じで育ってる園児さんです。ムチャしそうです。



▲北海道　Ｋさん：拳の怒りがかなりステキです。紋章。



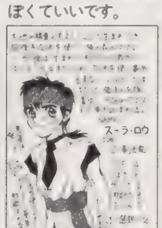
▲新潟県　由衣さん：腰のふろしきが冒険者ぽくていいです。



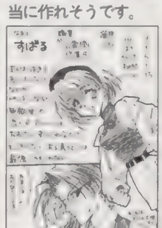
▲東京都　祥人さん：お腹のヌイグルミは本当に作れそうです。



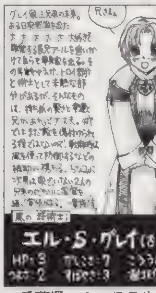
▲神奈川県　サトウミナコさん：剣ナシで勝負！　ツライ戦いに。



▲福井県　和泉未央さん：バンダナが主人公、熱血でいい感じです。



▲群馬県　榎木なおさん：無敵の恋人、欲しいですよね。



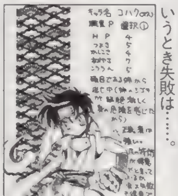
▲千葉県　カステラ歩さん：お兄さんはなぜ家を出てしまったんでしょう？



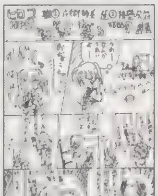
▲北海道　鳥太郎さん：大鎌って危ないですよね。慣れないと大変そうです。



▲福岡県　璃吉さん：瞳をかけた恋。しがみつく程、深い愛。



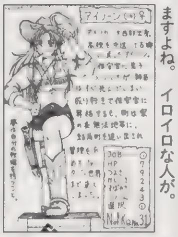
◀愛知県　三色団子さん：いざというとき失敗は……。



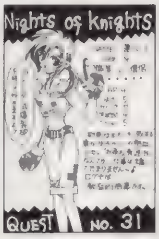
◀新潟県　高橋智子さん：かなりムダ使いです。特にハタキ。



◀埼玉県　霞のＭさん：さびれた感じがステキです。



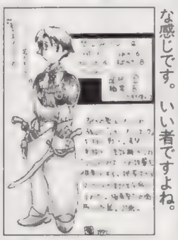
◀新潟県　びおうさん：苦労してますよね。イロイロな人が。



◀滋賀県　ごぢうりさん：正義感あふれてるけどドジ？　ですか？



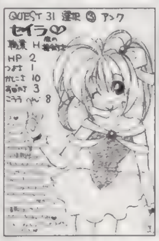
◀秋田県　市藤にたかさん：その呪いは解けるんでしょうか？



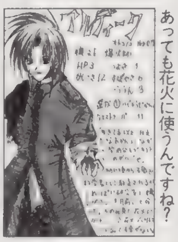
◀愛知県　Ｍ太郎さん：聖騎兵隊な感じです。いい者ですよね。



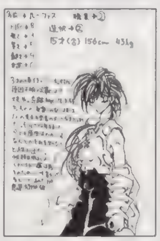
◀北海道　南蛮プリンさん：いいようにもてあそばれてます？



◀群馬県　立花ありなさん：彼女の情報が欲しい人もいそうです。



◀新潟県　清平ハルキさん：金があっても花火に使うんですね？



◀神奈川県　びんぼー倉池さん：こううんが０なのは……不幸です。



◀埼玉県　大類敦士さん：抜け忍は常に命を狙われてるそうです。



◀福岡県　だあっ！さん：いくらなんでも（笑）ステキです。



◀千葉県　秘色さん：甘ったれなんだかよくわからないのが○です。



◀北海道　朱之介さん：呼ばれて飛び出てですから。

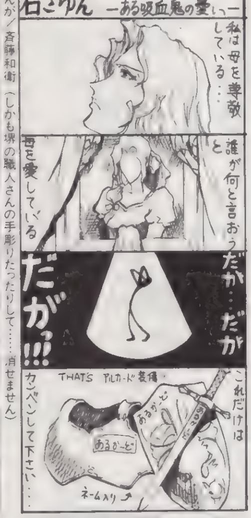
みんなが「ポケットラブ」のタメにＧＢＰを買ったので（大抵「ポケモン」を同時購入）、オレも「ポケモン」プレイを再開しました。とりあえず、青ロム買っておいたので、それから始めました。しかし、進むのがハヤイはやい。ストーリー知ってるからかなんだか知らないけど、あっという間にレベル50、最強のピカチュウ計画も軌道に乗り、日夜精進してます。というのが、「ポケモン」の話。で、あと、最近やったのは「マリー」と「エース２」かな。「エース２」は未だプレイ中です。勲章もらおうとするとかなりムズイです。まあ、しばらく遊べることでしょう。「マリー」は……絵は破格にキレイでキャラもカワイイし、システムもしっかりしてるんだけど……いまいちむくわれないんだよねぇ。ＥＤがあの倍あるだけでもやる気ゲージメチャクチャＵＰしたのになぁ。その他は……あ、98の「三国志Ｖ」。楽しいや、やっ

次回は第46号の結果発表！

●突撃ラッキー４：貴方の好きな４桁の数字をあて先の後に書いて下さい（どのコーナー向けのハガキでもＯＫ）。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！：さて、そんな突撃ラッキー４ですが、今回の当選は１枚！　数字は0764でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、同じ数字はこれ１枚。当たってよかったのであります。フム。ラッキー４で掲載されたハガキは明かしません……なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。

Doreinodo

ずっと前号流用注意：実は最近、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロと理由があるのですが、そのせいで、「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、TEL 、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様)。②：住所変更（TEL 含む)、PN変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されない場合あり)。よろしくお願いします。



まんが／斉藤和衛（しかも堺の職人さんの手彫りたったりして……消せません）

GMCD News

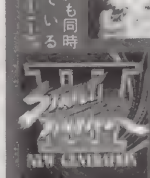
今回のオススメGMCDは6月21日発売の「少女時代／鈴木真仁」だ。これは、夏発売予定のＰＳソフト『子育てクイズ　マイエンジェル』のテーマソングで、サザンオールスターズの原由子が作詞作曲した楽曲でもある。このＣＤは、この名曲をＰＳ版で娘の声を担当している人気声優・鈴木真仁が歌ったものなのだ。ゲームの世界観と同様に、心をなごませるやさしさを感じさせる曲に仕上がっているぞ

現在発売中
- 「英雄伝説Ⅲ jdk SPECIALVol.1」￥2,548（税込）キング
- 「月刊ときめきメモリアル No.11」￥2,243（税込）キング
- 「ストリートファイターⅢ サントラ」￥2,205（税込）ビクターエンターテインメント

6月18日発売
- 「GROOVE ON FIGHT サントラ」￥1,529（税込）ポニーキャニオン
- 「初恋ばれんたいん サントラ」￥2,548（税込）ポニーキャニオン

6月21日発売
- 「少女時代／鈴木真仁」￥1,020（税込）エアーズ
- 「バトルサーキット サントラ」￥2,205（税込）ピクターエンターテインメント


▶"Vol･2"も同時発売されている[illegible]


◀アシッド・ジャ[illegible]プローチが新し[illegible]

ゲームソフト激論座談会

「セガバンダイが無くなりました。いい加減だとかそういうコトよりも、なんだか業界ってモノをよく判ってない経営陣に腹が立ちました。そういうトップがいるから、なかなかいいゲームが出ないんじゃないでしょうか？　特に○○○○(もろばれ)。今後どうなるんでしょうねぇ？」茨城県　シンイチョーさん：

魔：どうも。座談会です。とりあえずタイムリー話題です。

う：なんだかウソみたい。本当に大人の社会の話なのかなぁ？

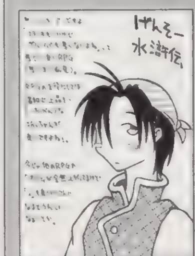
ほ：私は一安心です。

ち：今回の件はイロイロと訴えられてもおかしくないですね。株価を上げるためにとか、市場を騒がせたのは間違いないし。アメリカじゃかなり厳しい刑罰モノらしいですよ。こういうケースは。

う：しかし上の意見にもあるように、大手ゲームメーカーのトップはイマイチゲーム業界のこととか把握してなさそうです。

魔：まあ、今回のケースはゲーム業界のコトというよりも、会社の内情を把握してなかったとでも言うべきだろうけど。それに翻弄される下の方の実働部隊の方々が気の毒だな。

ほ：まあ、トップが判ってない⬇



◀大阪府　雨宮五月さん：「2」にデータって持ち越せるんですかねぇ？

からいいゲームがでないってのも違うと思う。

魔：そうね。トップは判ってなくても経営陣に話のできる良いプロデューサーが1人いれば何とかなるもんなぁ。某天堂みたいに。

ち：まあでも世間を騒がせ、ゲームファンをヤキモキさせたんだからおさわがせ以外のナニモノでもないでしょう。

「みなさんは移植についてどう考えてますか？　私は……心が狭いと言われようが、PSはPS、SSはSSとはっきり分けて発売して欲しいです。なぜなら私がSSを持っているから。多分、PSしか持ってない人からは非難轟々でしょうが、そう思うんだからしょうがないです」千葉県　コレットさん：

魔：移植ですか。難しい問題です。

う：たくさんの人にプレイしてもらった方がいいって意見もあるし、ちゃんとハード特性に合わせて専用なソフトの方がいい、って意見もある。

ち：たくさんの人にプレイしてもらった方がメーカーとしては儲かるわけだから、続編のこととか考えるといいのかもしれないねぇ。

ほ：ふむ。この件に関しては私は何も言いません。

魔：移植と言えば「ヴァンパイアセイヴァー」。ＰＳもいけそうなんだって？

う：あのグラフィックパターンの少なさは絶対いけますな。ＰＳ初のリアルなレイレイが見れるはず。いや、多分。きっと。

「床部お薦めの『あすか120%』ですが、『エクセレント』は悲しいです。AVGモード……イマイチだし。なんといっても新キャラがいないのは……イタイです。好きだから買って後悔してませんけど、こういう『2』のようで『2』でないソフトは確実にユーザーを離れさせていく気がしてなりません。好きなだけに心配です」鳥取県　ホライクゾウさん：

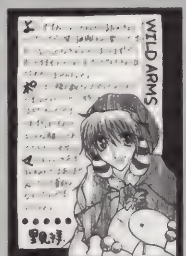
魔：オレは忍が強くなったので『エクセレント』いいソフトです。買いました。でもＡＶＧモードはやってません。

ほ：買ったけどほとんどやってません。自慢。

う：久美ちゃん……むう。

ち：格闘ゲームとして客観的に判断すると、確かにちとズルイかな。最近の続編は新キャラがいるのは当然だもん。

魔：買っちゃうもんなぁ。前作に燃えたオレラのようなメロメロユーザーは。アクセス速くなって、⬇



◀岐阜県　里見総一郎さん：きっとこれも『2』を作ってますよ。

バランスが変わったってだけで。

ち：ゲームに使うお金に、余裕のあるユーザーはいいけど……それ以外のユーザーさん、例えば学生さんとかは暴れちゃいそうだ。なんか1度投げると敵に攻撃されるまで投げられない不具合？　も残ってるし。

魔：まあ、前作と基本部分は変わってないのを知ったうえで、買うならよし。男らしいぞ。

「ゲームは私たちに、悪い影響を与えているのでしょうか？　母親に最近の事件と結びつけられて口論となり、結局PSを封印されてしまいました」静岡県　マコウランドビックさん：

ち：本人次第だと思うけど。

魔：親としては自分が理解できないモノは「悪いモノ」として取り上げた方が楽だから。

う：ゲームをしてると殺伐とした人間になるかならないか。それはバイオレンス映画を見てると殺伐とした人間になるかならないかと同じだよね。

魔：結局の所、その人によって受け止め方って違うからなぁ。

ほ：ただ、ゲームばかりしてるとダメ人間になる可能性は高いです。

魔：そうね。キミを含むオレラが良い見本。あぁゲームバカ一代。

お笑い４コマ道場

時代は４コマなのだ！　DPSどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌なのです。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。送っておくとスゴイことになったりします。次あたり、来るよ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもOKなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらPSの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、ドンドン増えることでしょう。しかもその場合はイラスト採用の５ポイントに加え、DPS規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　ひらめいたら即描く！　それがチャンスへの近道（ホントですかも？）？

天地１４cm
この大きさにおさめてね！
左右６cm



◀[illegible]　とりおさん：リボンからはまる倒錯し[illegible]ワイワ[illegible]しながら女装してたら……かなり悲しいです。

◀島根県　鵜堂ジン江さん：エアリス……ならそんなこと考えててもおかしくないです。ソルジャー[illegible]ならミニ4駆に走っ[illegible]ついていけますし。

◀岐阜県　コージンさん：キュピーン[illegible]ゲーといわれても……　ひらめいちゃったモノは使わないと[illegible]

◀[illegible]さんも気が短そうです。すぐにサクッといい感じ[illegible]キャラには厳しそうですし。



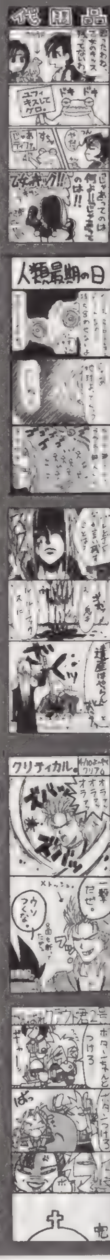
◀神[illegible]買う[illegible]ちゃうとマズイで[illegible]地球よってく[illegible]

[illegible]透視してないじゃん！　と、突っ込[illegible]まれましょう。

◀[illegible]豆南瓜さん：かなりトーソーシン入ってますが、実年齢は[illegible]

◀愛知県　植田智博さん：心配したティファがバカだった。とりあえず、ドルフィンブロウまではＯＫです。

◀埼玉県　中陀雀さん：金のために、どんな仕事をしてきたんでしょう？　光ってるのが気になります。



◀岐阜県　田中将司さん：じゃあはマズイですよね。じゃあは。とりあえずとか……ってソレもマズイ。

◀北海道　東方不敗さん：はっ……仲の良い星さん。地球とも仲良しだったりして……。

◀福岡県　紙生さん：厳しい[illegible]ねぇ。サクっていかれますよね。

◀[illegible]茂樹さん：まあ、勢いで言っちゃったんですよ。きっと。[illegible]

◀神奈川県　ポチさん：かなりA[illegible]な感じです。好きでやっているって[illegible]

っとプレイしなかったと思います。でも、それが理由でこのゲームをやらないのは、ちょっともったいない感じです。まぁ、ＲＰＧ要素アリ、ＡＶＧ要素アリの恋愛育成ＳＬＧなので、ジャンル的に受けつけない人……バリバリのＡＣＴゲーマーとかね、そういう人はしょうがない気もするんですが、そうじゃなく、高河キャラがダメだからプレイしないって人(実は(う)さんもそうらしい)は、ちょっとだけガマンしてぜひ一度プレイしてもらいたいもんです(大体、ゲーム中のキャラには、そんなにクセはないし……)。学園もの、ラブコメ、変身、魔界の権力闘争、デビルマン(←これはかなり誤解が入ってるとの噂アリ)、以上５つの単語にグッとくる人なら、きっと楽しんでもらえること請け合いです。ただ俺にとって謎なのが、『ぬ～べ～』をプレイしていたら突然このゲームをプレイしたくなったと言う事実。なんでかな？（平）

Doreinodo

最近発見したのですが、家の近く（ちょっと歩くけど）に『ブシドーブレード』の看板があります。これが、かなりコワイ。夜見ると思わず「ピクッ」としてしまうぐらいコワイです。どういう看板かというとＤＰＳの47号のＰ65（広告です）にあるヤツです。やめろといいませんが、夜ライトアップするのはどうかと……。せめて他のキャラにしてほしかったです。あれ、家の窓から見えたらイヤだろうなぁ。そういえば私このゲームクリアしていません。なにせ難しくて……100人斬り。（う）

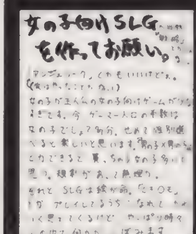
（下の拡張計画キャプションから続いてます）思いますが、ゲーマー人口の女の子比率はまだまだ少ないです。多く見ても10～20%ってところでしょうか。しかも女の子にはじっくり選んでじっくり遊ぶタイプの人が多いので、新作で女の子向けＳＬＧを発売するのがかなり勇気がいるのです。まあ、１度火が付いてしまえば長い間燃え続けるのも女の子ゲーマーの特徴なので商売にならないなんてコトはないと思うんですけどね。とりあえず今しばらくは少数派ですけど、次第にそういうソフトが増えてくるとは思います。

このスペースのネームには何かテーマを設けようと思ったので、今回から平吉お薦めゲームの紹介をすることにします。いやむしろさせてください。とはいっても、たとえば「ＦＦⅦ」とか「ペルソナ」とか、そういうメジャーなゲームに関しては、もはや「平吉なんざにどうこう言われなくたって知ってらぁ」てな感じに言われると予測されるので、ちょっとマイナーな感じのヤツ。というと、紹介したとたん「それマイナーじゃねぇよ、やーい、バーカ」とか言われる事もあるかと思いますが、とりあえずそれはシカト。というわけで第１回。「いまどきのバンパイア」です。周りを見渡すと、高河ゆんさんという漫画家の描くキャラは、大好きな人と受け付けない人の両極端に別れるようです。まぁファンはとりあえず置いておくとして、問題は受けつけない人。正直な話、俺もそちら寄りでした。レビューを担当しなければ、き

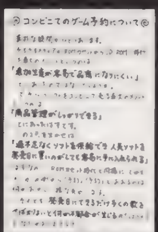
PS拡張計画

年末に向けて貯金を始めました。最近浪費が激しい反動でしょうか。ちょっと危機感をもった訳です。節約は大事なことです。（ち）

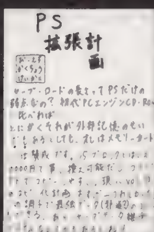
つい先日アナコン（アナログコントローラ）を購入したが対応ソフトを持っていない私。まぁ時代の徒花としてコレクションしておくこととしましょう。でも『エースコンバット２』位は買っておこうと思います。数少ない対応ソフトですから。もっと対応作品が出ても良いと思うんですけれどねぇ。全然無いですねぇラインアップには。結構使いやすいのですが……。そんなことは置いといて『ＦＦＴ』がもうすぐです。久しぶりにゲーム買います。「だいなあいらん」以来ですよトホホ。楽しみなのでカードもＣＤも本も買ってしまうかも（カード目当てに）。



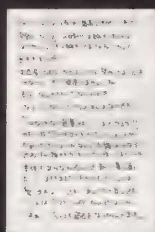
◀新潟県　ひわうさん：確かにその通りだと、（上のはみ出しに続く）

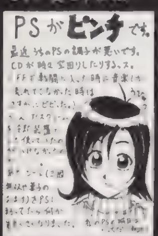


▲和歌山県　からんせさん：確かにその通りです。変ですよね。

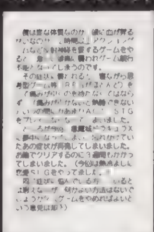


▲熊本県　うまい棒さん：メモリーカードはステキなシステムです。


▲宮崎県　草椰瑠都さん：捨てられちゃったんでしょうか……。



▲愛知県　植田智博さん：貧乏くさいですよ。それ……。


▲愛知県　富府公爵さん：クスリを使うのはマズイですもんね。


▲千葉県　小泉英夫さん：割れやすいのが難点です。

他機種のことも話したい

結構楽しみにしていたゲームがまとめて発売されたので、こちらも負けじとまとめて購入。ところが家に帰ってみると、部屋の隅に未開封ゲームの山が……。あれ？　（平）

SS　しつこいようですが、ゲーメストギアーズ「エドワードランディ」と「ガンフロンティア」です。とりあえず、ＳＳはこの初移植の２本が要チェック。知らない人は、この機会にプレイしてほしいな。双方、かなり味のあるゲームです。あとは「ＶＩＲＵＳ」がかなりカッコよさげです。最近、この手のＡＶＧは不振なんで……頑張ってほしいですな。

GB　何を思ったか、最近妙に活性化しつつあるＧＢ。やっぱ「ポケモン」のアニメ化が大きかったですかね。ピカチュウ。最近では「ミニ四駆ＧＢ」が、まぁそれなりに佳作って感じで遊べます。あとは７月予定の「ポケットラブ」。編集部内にも、このゲームのためにＧＢポケットを購入したって人が何人かいて、なんだかトホホな感じです。

パソコン　５月末に発売された「妖女乱舞２」がなかなかいい感じ。「マイト＆マジック」とか、あんなイメージの硬派なＲＰＧ。ヒマを見てゆっくり進める気になる、そんなゲームです。後は夏に発売予定の「快刀乱麻」と「無人島Ｘ」まで待ちかなぁ？

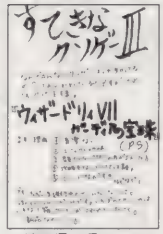
アーケード　やっと「Ｖセイヴァー」触れました。俺的には蜂さんがかなりお気に入りなんで使ってるんですが、どうにもツライ感じです。よって蜂強化月間に突入。同志よりの情報お待ちしてます。後は、ＳＴＧですが「ソルディバイド」がなかなか面白いです。

クソゲーマー万才

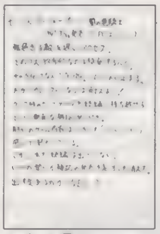
『ペルソナ』の流れで、今はＳＦＣの『魔神転生２』です。ＣＯＭの思考の遅ささえガマンすれば、いいゲームです。　（う）

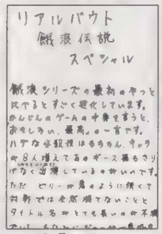


▲大阪府　パラノイアさん：かなり厳しいです。涙涙。

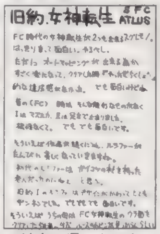


▲埼玉県　愛フォルテシモさん：きっといいことありますよ。

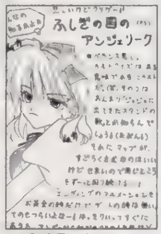

▲宮城県　ＳＲＭさん：続編は謎です。どうにかしてください。



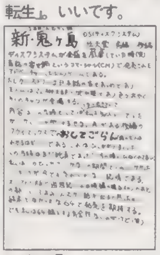
▲福島県　蛇だましさん：長いタイトルです。スペシャルです。



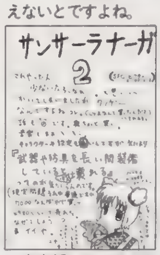
▲神奈川県　あぢあの華さん：家族で「女神転生」。いいです。



▲愛媛県　むにゃんさん：クイズは出題を考えないとですよね。



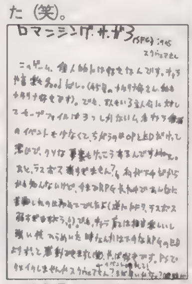
▲埼玉県　バードマスターさん：６４ＤＤかもしれません（笑）。



▲東京都　そびあこさん：育てるの大変なんですよねぇ。竜。



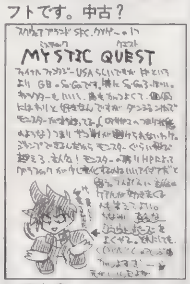
▲愛知県　ロエルさん：本当です。確かノーブラでした（笑）。



▲兵庫県　理衣斬さん：いえ、あのラスボスはかなりヤバイとウワサでした。



▲北海道　藤川梨良さん：悪くないけど……微妙なソフトです。中古？



▲徳島県　183cmさん：大味でしたよねぇ。「ＦＦ」ではなかったような……。

というわけで、最近「女神」シリーズにハマりっぱなしの（う）です。予定では今ごろ「偽典」を楽しくプレイしているハズ、なのに……（しつこいね、私も）。　さて、遅ればせながら「ポケモン」を始めました。ついでにゲームボーイポケット（赤）も一緒に買いました。いや別に７月18日発売の「ポケットラブ」（¥4,800　ＣＤ付き¥5,800）が欲しいからじゃありませんけど……（もうバレてる？）。いやぁ、「ポケモン」おもしろいですねぇ。（魔）や平吉さんに前々から「おもしろいからやれ」といわれていたのですけどね。エアリス（ピカチュー）とミナコ（ピッピ）をガンバって育ててます。早く大きくなってね。

ＳＳの「グルーブ オン ファイト」を買いました。難しいですが、なかなか楽しい格闘ゲームです。ところで、このゲームのラスボスって何だかデビルサマナーみたいでカッコイイです。ピクシーやウコバク、リリムにベルゼブブなんかを召喚して戦うのです（他にも召喚してましたが、名前がわかりません）が、グラフィックが「女神」シリーズのまま。ファンの人なら一発でわかっちゃうでしょう。このボス、自分で操作してみたいのですが、やり方がわかりません。早く発表されないかなぁ（本当に使えるかどうかもナゾ）。そういえばアーケード版も発売されたので、ＳＳを持っていない人はゲーセンでプレイしてみてください。必殺技とか、けっこう笑えるものがあって楽しいですよ。



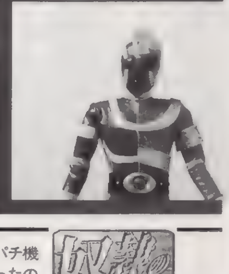
まんが・猫有匪（身だしなみ関係は外に出てから気がつくことってよくありますよね）

脳ミソはみ出てドーンなスバラシイ情報をあなたに！

●あの懐かしのＴＶヒーローたちが帰って来た!!「ルパン三世」「マジンガーＺ」「キューティーハニー」「怪獣ブースカ」といった、昔懐かしいＴＶヒーロー、ヒロインが続々と復活して、ますます人気が高まっているアクションドール。その中でも特に人気の高い“リアル・アクション・ヒーローズ”シリーズ。そのシリーズの最新作として「キカイダーゼロワン」と「あしたのジョー」が登場するぞ。特に「あしたのジョー」は、シリーズ初の本格的な着せ替えも楽しめる豪華な商品になっているぞ。興味のある人は要チェックだ！

◎商品名：キカイダーゼロワン。価格：¥12,000（税別）。発売日：６月下旬。主な仕様：全高約300mm、頭部２重構成、レッド＆ブルー２色縫製合皮製コスチューム、フル可動ボディパーツ封入、初回生産分のみコレクターズナンバー＆限定製造商品「シャドーマン」購入チケット付き。◎商品名：あしたのジョー。[illegible] 800（税別）。発売日：７月上旬。[illegible] コスチューム５種付き、[illegible] ー内蔵で全身可動、初回生産分のみ黄色グローブ付き。

▼４月に、商品化リクエスト１番の「人造人間キカイダー」が発売されている。



床部ではＤＶＤが大流行のようです。知らないけど。私も最近チト気になってます。っつーのもＬＤの調子が悪いんでそろそろ買い換えたいんだけど、どうーせならコンパチ機買おうかなぁーと。コンパチ機に対する評価は知らないけど、別に画質にこだわる方ではないので、見られるならそれでいいです。最近はＬＤを買うことも滅多になくなったので、そんなに買い急ぐつもりもありませんけどね。ただＤＶＤ単体で買いたいとは思いません。もうちっと魅力的なソフトが出そろってくれなきゃ。　（ほ）


■魔王30才くん：爆裂バカライター。職業ムダ使い。6月はゲームで散財しそうなので……ちとピンチ。


■犬くん：働くときは本当に良く働く、賢くて人の役にたつ犬くん。朝まで話してた？　元気なの？　ねえねえ？


■バオウ中里くん：自分の好みのゲームなら怖いモノ知らず。チェックしてる女の子多いです。

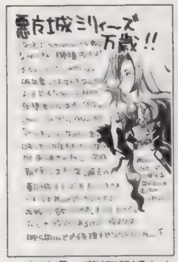

■ほやへ田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。エリア８８読むよね。「エース２」やると。

奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴隷PSの奴

田舎のお店は宝物の山だにょ。

まんが／宮須弥（マッピー……そろそろやばそうです）・イラスト／岩瀬さとみ



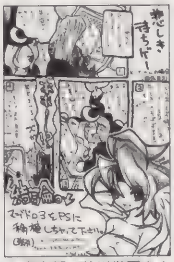


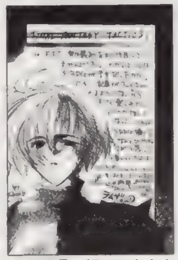
▲宮崎県　草椰留都さん：血を吸ってＨＰ回復技はあったんですけどね。


▲秋田県　市藤にたかさん：育てたモンスター軍団で戦えるのがいいです。



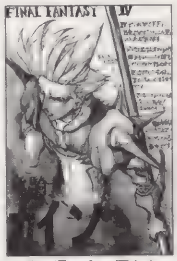
▲富山県　操亜騎さん：早く遊びたい格闘ゲームです。開発％は？


▲東京都　谷川蛍雪さん：だからコンシューマになって欲しいんですよね。


▲茨城県　鋼つかさくん：かなりＳＬＧ的なノリもありそうです。



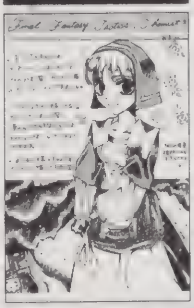
▲栃木県　めもるんさん：デキが良いといいですねぇ。



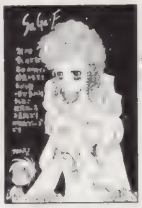
▲埼玉県　青い優さん：アレンジは欲しかった気もしますよね。


▲大阪府　寛智也さん：12歳でもナイスバディになるときはなります。

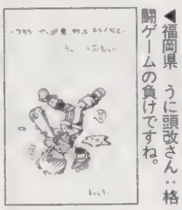

◀東京都　サガフロ普及委員会さん：ムダにやりこみたいですよねぇ


◀兵庫県　蒼龍聖羅さん：そっくりなのを見つけるしか！

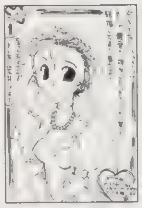

◀大阪府　しまのりうみさん：ノリを使うという手も。

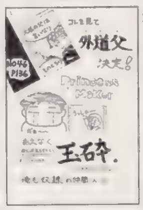

◀愛知県　湯浅英みさん：イロイロ仲間増えそうですよね。


◀愛知県　緑也さん：手の猫グローブが強い感じです。


◀福岡県　うに頭改さん：格闘ゲームの負けですね。


◀愛媛県　安部茂樹さん：ショックでかいです。


◀神奈川県　ＢＣＭせさん：バカって言われても……。

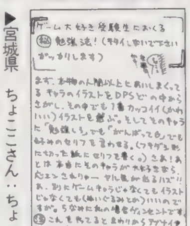


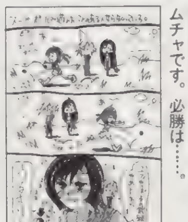
◀愛知県　ぐんぢょさん：外道はできないですよねぇ。


◀神奈川県　のいちごのパイさん：少女ゆひの運命は!?

▶長野県　老川まゆふぃさん：あーあー。行ったり来たり。


▶東京都　貴文さん：嫁にはやらん！なのです。ソレが普通。


◀宮城県　ちょここさん：ちょっとムチャです。必勝は……。



◀徳島県　浅雍柚椰さん：かなりデキいいみたいですよ、ＰＺＧ。対戦とか特に、なかなか。

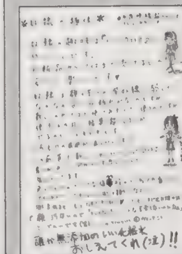


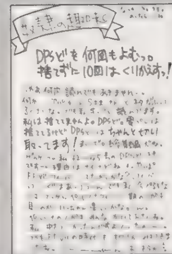
▶岡山県　リベラさん：可能みたいです。うまくやるといけるそうです。難しいですけどね。


▶北海道　うさぎさん：保健室の先生も見てみたいです。白衣が似合いそうです。

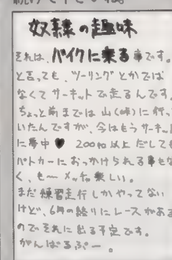
奴隷の趣味

しかし世界にはイロイロな趣味を楽しんでる人がたくさんいるね。ボンジュール！　こんにちわ！　さあ、今日も不思議な趣味ワールドをのぞいてみよう！　それって楽しいことなのね！（鷹）


▲長野県　浅岡夕さん：アトピーとか皮膚関係は大変ですよね。

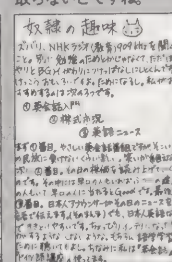

▲神奈川県　おれんぢさん：うれしい趣味です。続けて下さいね。


▲新潟県　高橋智子さん：各駅停車だと特に痛くなりますよね。

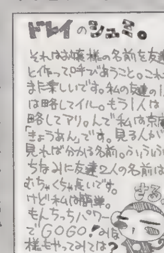


▲福岡県　白いNSRさん：ガンガンライセンス取らないとですね。


▲兵庫県　まりりんさん：楽しいんですよね。計算。ワクワクします。



▲愛知県　ツェねずみさん：なんだか賢くなれそうな趣味です。



▲東京都　ゆびさん：友達同士でやるとなんとも楽しそうです。

「缶詰をストックするのが趣味です。押入にキレイに並べて、眺めているとえもいわれぬ満足感に満たされていきます。まあ、いくら缶詰といっても賞味期限があるので順番に食べては、その分補充しています。常に500缶くらいあるでしょうか……変ですかねぇ？」宮城県　川原伸吾さん：　安心するうえにちゃんと食べてるんだからムダにもなってないってコトで問題はないでしょう。いいですよね。同じ形のモノを多量に集めるのって。コレクターのサガってヤツです。

「野生動物の観察です。これは田舎に住んでないとできない趣味ですよねぇ。イタチとかキツネとかちょっと奥に入れば鹿とか。かなりいい感じで出会えます。写真撮ったりして。特性を生かして楽しんでます」青森県　カナキミさん：いいですねぇ。憧れです。本当に。動物王国。

奴隷のDoeeHodo

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者同士のファンコールですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならＯＫにします。メインはネタで。お願い。

ライターリスト


■うききくん：「ポケモン」ならぬ、「ポケラブ」のタメにＧＢＰ購入１号。黒い妖精さんに似てます。月20G。


■さとちーくん：「ポケモン」ならぬ、「ポケラブ」のタメにＧＢＰ購入２号。金はちょっと……ぺかぺかです。

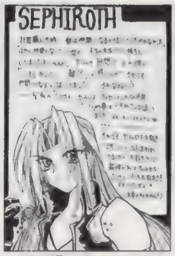

■ちくちりくん：皮肉を言うのが大好き。なんだか着実に我が道をいってます。ムダ使いせんし。


■平吉くん：持ってるなら電子レンジはちゃんと使えるようにした方がいいと思うよ。チンッ！



◀山口県　パグ12匹さん：ワクワクしてる人、多いハズです。


◀神奈川県　新なつほさん：逆光の中のエアリス。



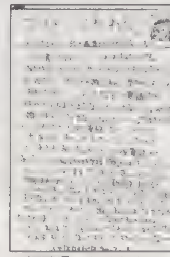
▲福岡県　真十字司さん：好きなのですね。いっぱい好きなのですね。

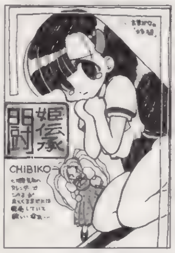

▲新潟県　りるひなさん：うききくんに言われての採用じゃありません。



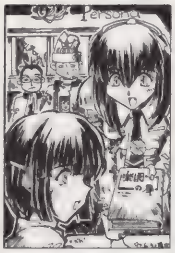
▲北海道　うさぎさん：大胆にいきそうですよね。彼女。ドーンと。


▲神奈川県　小林恭介さん：悟ってありがとう。大きくなったのですね。


▲福岡県　とりおさん：けっこう早いと評判のサービスセンターです。

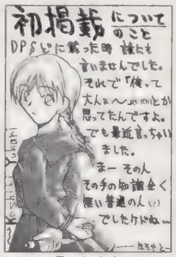


◀秋田県　市藤にたかさん：いつ出る？　新情報も知りたいです。



◀福岡県　うに頭改さん：主人公のタケコプターが……。


▲神奈川県　おれんぢさん：お役に立てて光栄なのです！

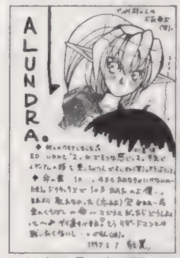


▲山形県　細矢智子さん：言いたくなっちゃいますよね。

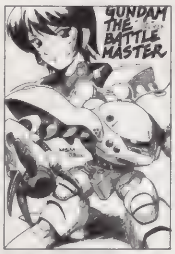


▲東京都　祥人さん：プレイ中がとんでもなく楽しいゲームです。


▲東京都　清和日和子さん：かなり上質なAVG＋SLGになりそうです。



▲神奈川県　有久翼さん：難しいですよね。運が必要な所も……



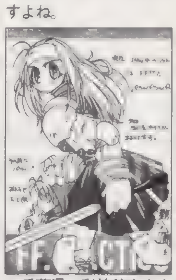
◀福島県　茸山さん：彼女のコスチュームはかなりギリギリです。

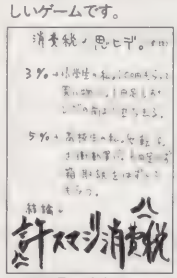


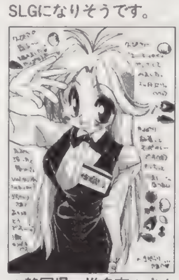
◀徳島県　火吏那さん：ガンバッテ自分のを買って下さいね。



▲福岡県　つとむさん：ちょっとイヤかもしれません(笑)。トホホです。


▲千葉県　彩軌彼方さん：６月、またソフト出るんですよねぇ。


▲福岡県　璃吉さん：子供心に突き刺さりますよね。小銭って！


▲静岡県　椎名奈々さん：でも……『スーチー』はカンタンだと……。



▲鹿児島県　パイナッポウさん：エアリスが着るとなぜかドキドキです。


◀兵庫県　弥生さん：強そうですよね。イロイロ背負っていそうで。

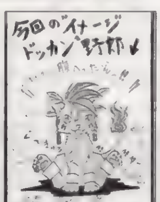


◀栃木県　庵屋さん：いいゲームはいつやっても楽しいですから。

▼神奈川県　如月龍牙さん：いいゲームですよ！　プレイしてて楽しいですから。１度やってみて下さい。



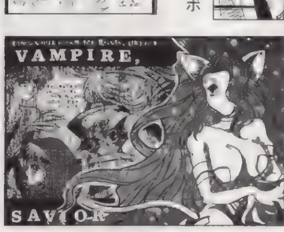
▲北海道　ZINEさん：彼、一番可哀想ですよね。幼少時の教育は……もっと大切にしましょう。



◀北海道　遠坂流斗さん：ボール遊びしたがりますし。

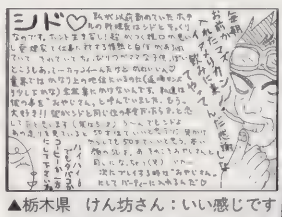


▲神奈川県　あたみさん：ダバダバ泣いてるのが可愛いのです。クッサーなセリフも◯。



◀神奈川県　小林恭介さん：みんないい味だしてますよね。PSは？

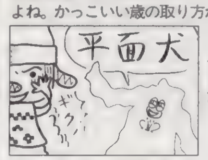

◀愛知県　北原健光さん：似合ってるので何とも言いがたいです。



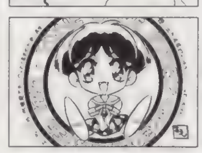
▲栃木県　けん坊さん：いい感じですよね。かっこいい歳の取り方かもです。



◀北海道　こすずめきのさん：きっと証なのですよ。大切。



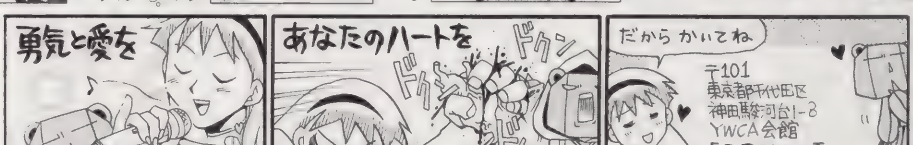
◀栃木県　けん坊さん：厳しいツッコミでした。


◀東京都　おろしや☆だいこんさん：『２』は……？



決算は50号！　勇気なのです！

さあ決算です！　次号、50号で決算です！　しかもＤＰＳどもちょっとだけリニューアルします！　だからどうってワケじゃないですが、次号より、気分一新で始めたいなぁなんて思っているわけです。思い起こせばはや２千年。桃園の誓いでオレとハガキは死ぬときは一緒と約束してからこれまで、誠心誠意、真心こめてガンバッテまいりました。その成果がさらに花開く！　そのタメに、みなさん、ハガキを下さい！　お願いします！　ハガキをくださぃ〜！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記してね。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは５ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（50号を予定してます）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。文章は最高15ポイント獲得できるからチャンスかもしれないです！　とにかく送ってほしいの！　ね？

最後奴隷！：今回の奴隷に漢字の「本」はいくつあったでしょう？　突撃ラッキー４のようにハガキ宛名面のスミに「本＝◯数字」って感じで書いておいてください。正解者には良い子マークを

郵便はがき

おそれいりますが
50円分の切手を
はってください

101-

東京都千代田区神田駿河台
1－8　東京YWCA会館

電撃PlayStation プレゼント
Vol.49係

〒				－			ここにはなにも 書かないでください→
住所	都道府県						
		TEL　（　　）					

氏名	ふりがな	生年月日	年（西暦）	月	日
	男・女		19		

職業		1小学3年以下　2小4　3小5　4小6　5中1　6中2　7中3　8高1　9高2　10高3　11短大・専門学校生　12大学生・大学院生　13予備校生・浪人　14会社員　15アルバイター　16無職　17その他

キリトリ線

希望のプレゼントの番号は

【1】

【2】

【3】

【4】

【5】

【6】

【7】

【8】

【9】

【10】

【11】

【12】 時期または理由

【13】

【14】

【15】

【16】

【17】

【18】

【19】

【20】

キリトリ線

電撃PlayStation 49号 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをドカーンと当てよう！

このページについているハガキに、欲しい賞品（163ページのプレゼント記事を参照）の番号とアンケートの答、オモテの必要事項をもれなく記入の上、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、6月26日（当日消印有効）です。

【1】今号で、よかった記事3つを下の一覧から選んで番号で答えてください。

①[特集]ＦＦタクティクス ②[巻頭]ゼロディバイド２ ③[巻頭]グラディウス外伝 ④[巻頭]パワードール２ ⑤[巻頭]アインハンダー ⑥[巻頭]機動戦士ガンダムパーフェクトワンイヤーウォー ⑦[巻頭]攻殻機動隊 ⑧[巻頭]ストリートファイターＥＸplusα ⑨[巻頭]デジカルリーグ ⑩エースコンバット２ ⑪マリーのアトリエ ⑫エーベルージュ ⑬メタルエンジェル３ ⑭バウンティソードファースト ⑮ＴＯＢＡＬ２ ⑯がんばれ森川君２号 ⑰ランナバウト ⑱ゼロヨンチャンプDooZy-J ⑲悠久幻想曲 ⑳ときめきメモリアル対戦とっかえだま ㉑虹色町の奇跡 ㉒新作ソフトレビューthe DEEPER ㉓ビックリＰＳ新記録 ㉔４色奴隷 ㉕電撃プレイクエスチョン ㉖ウラワザデータベース ㉗[まんが]ゼロディバイド２はじめて物語 ㉘電撃コラムス ㉙[読者コーナー]ＰＳの奴隷 ㉚読者プレゼント ㉛ゲームオブザイヤー97 ㉜サガ フロンティア ㉝フロントミッションセカンド ㉞真説サムライスピリッツ武士道烈伝 ㉟こみゅにてぃぽむ ㊱トレジャーギア ㊲マスターオブモンスターズ ㊳アルナムの翼 ㊴新作ソフトステーション ㊵ＮＥＸＴ ＷＡＶＥ？ ㊶電撃ランキングステーション ㊷ＰＳ移植化計画Ver.2.0 ㊸電撃ＮＥＷＳ ＳＴＡＴＩＯＮ ㊹新作ソフトスケジュール

【2】今号でつまらなかった記事1つを上の一覧から選んで番号で答えてください。

【3】今号の記事の中で、何を読みたくてこの本を買いましたか。上の一覧から選んでください。

【4】今号の表紙についてどう思いますか。

①最高 ②よい ③ふつう ④よくない ⑤最悪

【5】今号の価格についてどう思いますか。

①すごく高い ②高い ③ふつう ④安い ⑤すごく安い

【6】プレイステーションでプレイしてみたいソフト3本をＰ222～223のソフトスケジュールの表から選んで、その番号を書いてください。

【7】プレイステーションに移植してほしいゲームタイトルを2つ書いてください。

【8】いままでに発売されたプレイステーションソフトで好きなものを2つ書いてください。

【9】本誌以外に購入しているプレイステーション専門誌があれば、その番号をいくつでも書いてください。

①ファミ通ＰＳ ②プレイステーションマガジン ③ＨＹＰＥＲプレイステーション ④ＴＨＥプレイステーション ⑤ハイパーＰＳリミックス ⑥ＴＥＣＨ ＰＳ

【10】所有しているプレイステーションのソフトの本数を書いてください。

【11】本誌以外によく読む雑誌（ゲーム・コミック・アニメ・その他なんでも）の名前を2つ書いてください。

【12】プレイステーション本体を持っていますか。①・②の人は購入(予定)時期を、③・④の人は理由も書いてください。

①持っている ②近く買う予定 ③検討中 ④まだいらない ⑤わからない

【13】以下にあげるプレイステーションの周辺機器のうち、持っているものを選んで番号を書いてください。

①２個目の純正コントローラ ②ＳＣＥ製以外のコントローラ ③アナログジョイスティック ④アナログでないジョイスティック ⑤ハイパーブラスター ⑥対戦ケーブル ⑦マウス ⑧ネジコン ⑨マルチタップ ⑩SANKYO N･ASUKA ⑪ハンドル型コントローラ

【14】電撃プレイステーションの購入状況を次から選んでください。

①毎号買っている ②ときどき買う ③初めて買った

【15】上の質問で②を選んだ人は、買うときと買わないときの基準を書いてください。

【16】プレイステーション以外に所有しているゲーム機の番号を下から選んでください。

①スーパーファミコン ②セガサターン ③NINTENDO64 ④３ＤＯ ⑤PC-FX ⑥ＰＣエンジン ⑦メガドライブ ⑧メガＣＤ ⑨スーパー32Ｘ ⑩ネオジオ ⑪ネオジオＣＤ ⑫プレイディア ⑬ゲームボーイ ⑭ゲームギア ⑮バーチャルボーイ ⑯ゲームボーイポケット ⑰たまごっち ⑱その他

【17】上のゲーム機一覧の中で、近く買う予定の機種があれば、番号を書いてください。

【18】本誌の付録についてどう思いますか。

①多少価格が高くても毎号欲しい ②価格が上がるならいらない ③価格は据え置きで本誌が薄くなってでもほしい ④とくに付録は必要ない ⑤その他

【19】電撃プレイステーション49号をどこで購入しましたか。

①書店 ②コンビニエンスストア ③その他

【20】電撃プレイステーション49号への意見・感想があれば書いてください。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.46

1『あすか120%エクセレント』オリジナルポスター
月沢公(秋田県)前田孝一(熊本県)伊藤裕道(東京都)

2『ときめきメモリアル』菊池志穂さんサイン入り限定版
大谷美苗(福井県)

3『トゥルー・ラブストーリー』プレミアムCD
大森邦男(栃木県)深谷晃生(北海道)柴田悦子(静岡県)
田島研二(高知県)苔谷均一(東京都)

4『ときめきメモリアル』菊池志穂さんサイン入り画面写真
槙野純一(群馬県)五味大和(奈良県)渡部克彦(福島県)
配島直(京都府)水沢和恵(新潟県)

5『ときめきメモリアル』菊池志穂さんサイン入り画面写真
大橋博(石川県)山本良子(兵庫県)河内善貴(神奈川県)
船見智博(東京都)山路正憲(大阪府)

6『フェイド・トゥ・ブラック』体験版
磯部健一(愛知県)森田武智(熊本県)工藤卓也(北海道)
水野敦司(愛知県)山岸資一(青森県)荒川昌実(神奈川県)
中谷太朗(東京都)吉江誠一(富山県)高島秀明(東京都)
石田昌康(東京都)北上陽子(愛知県)胡子直也(大阪府)
家入大亮(東京都)谷口貴浩(鹿児島県)泉裕江(東京都)
野坂雅之(大阪府)竹内常雄(東京都)西川隆弘(東京都)
十川公男(神奈川県)重高正美(新潟県)下野建(富山県)
中村孝明(静岡県)中根初代(愛知県)中村彰宏(大阪府)
難波渉(岡山県)長島徳和(埼玉県)今西元貴(神奈川県)
川越広志(千葉県)長谷川暁(東京都)松浦慎一(愛知県)

7 菊池志穂さん直筆サイン入りTシャツ
北山厚志(福島県)平田美保子(大阪府)

8 PSソフト『PAL[神犬伝説]』
標葉美由紀(北海道)山代眞理子(山口県)田中茂(秋田県)

9 PSソフト『ガメラ2000』
石津博章(福岡県)名和友樹(千葉県)長崎規雄(東京都)

10 PSソフト『聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～』
大谷康広(鹿児島県)横野祐子(石川県)林雅之(東京都)

11 PSソフト『あすか120%エクセレント BURNING Fest.』
島村英樹(沖縄県)瓜田正人(青森県)玉川恵美(東京都)
肥後裕介(鹿児島県)畑田一成(岡山県)

DPS読者プレゼント

電撃Play Station 49号の読者に贈る

いつも電撃プレイステーションを応援してくださっている読者の皆さまへの感謝の気持ちを込めたプレゼントコーナーです。今回も、たくさんのご応募をお待ちしています。

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、162ページの注意書きの通りに付属のアンケートハガキで応募してください。希望者が多数の場合は抽選になります。当選者はVOL.51（7月11日発売）で発表します。なお、アンケート回答の内容は当選・落選に関係ありませんので、安心して正直に、正確に、すべての質問に答えるようにしてください。



1『悠久幻想曲』オリジナルポスター（提供：メディアワークス）

10名

2枚組みセットの豪華ポスターがもらえる

◀仲間との友情や恋愛などの楽しい人間関係が体験できる育成SLG。そのポスター2枚組みセットを10名様に!!



2『トバル2』テレカセット（提供：スクウェア）

3名

▶メインキャラ10人のイメージCGテレカ。豪華なフレームに収納されているぞ!!



3『トバル2』特製グローブ（提供：スクウェア）

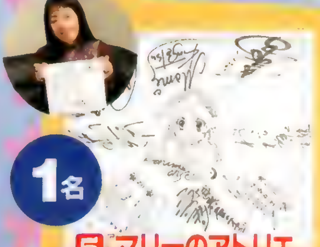
1名



▼國府田マリ子さんのシングルCD「笑顔で愛してる」記念テレカ。

4 國府田マリ子テレホンカード（提供：コナミ）

3名



5 マリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士』声優さんサイン色紙（提供：ガスト）

1名

◀『マリー』のキャラの声優さんたちからのプレゼント。1つしかない超貴重品だぞ!!

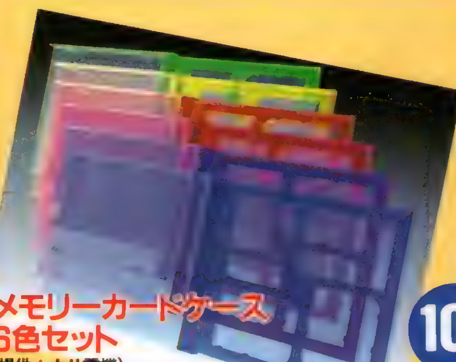




6『みんなのゴルフ』体験版（提供：SCE）

30名

▶ゴルフゲームなのに経験値があるなど、オリジナル要素がいっぱい。



7 メモリーカードケース 6色セット（提供：ホリ電機）

10名

▶6色のクリアカラーを1セットで。メモリーカードを4個入れられるCDサイズのケースだ!!

PSソフト

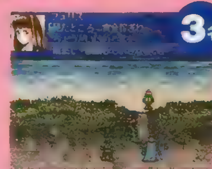
今回もいろいろなジャンルから4本のソフトをピックアップしてプレゼントするぞ。



8 Indy500

3名

◀世界最高峰のレースがPSに登場!! 平均時速370キロのハイスピードレースに大興奮!!（提供：トミー）



9 バウンティソード・ファースト

3名

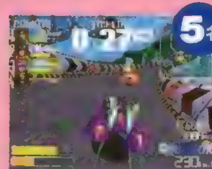
▶戦況が刻々と変化するリアルタイムバトルシステムが魅力のRPG!!（提供：パイオニアLDC）



10 シュレディンガーの猫

2名

◀時空をこえて旅をする、ファンタジックな冒険を描いたAVG。（提供：タカラ）



11 ディフィート・ライトニング

5名

▶ロボットを操縦して、レース中にライバルを攻撃!! バトルRCGだ。（提供：ディークルーズ）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフト発売時期の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

第2回 日本ゲー

あなたが選ぶ！今年のベスト・タイトル！

実施要項

『Japan Game of the Year '97』は、夢と感動を与えるソフトウェアの質的向上を促し、その社会的地位の向上を図り、わが国のエンターテインメント・ソフトウェアの健全な育成と業界の発展促進を目的としています。
※家庭用ゲーム機以外のハード、パソコンのみを対象に発売されているソフト、および業務用ゲーム機のみで稼動しているソフトは対象外といたします。

賞
グランプリ
1タイトル(読者投票1位の作品)：トロフィー／賞状
準グランプリ
1タイトル(読者投票2位の作品)：トロフィー／賞状

特別賞3賞
フレッシュ賞
1タイトル(新しいユニークな試みを行っている作品)：トロフィー／賞状
ビジュアル賞
1タイトル(映像的に優れた作品)：トロフィー／賞状
サウンド賞
1タイトル(音響・音楽的に優れた作品)：トロフィー／賞状

ノミネート作品
1996年4月1日から1997年3月31日に日本国内で発表された家庭用ゲーム、エンターテインメント・ソフトウェアを対象に、参加各雑誌の読者人気データ上位の作品を選び、さらに各誌編集部の推薦によるものを加えた計120タイトルをノミネート作品としています。

投票方法
右下の投票用紙を切り取って、ノミネート作品の中から
(1)何回もプレイするほど気に入った作品をグランプリ候補として2作品
(2)新鮮だった作品をフレッシュ賞として1作品
(3)画面がリアルできれいだった作品をビジュアル賞として1作品
(4)効果音、声、音楽が感動的だったという作品をサウンド賞として1作品
を選び作品番号、希望商品番号を記入。必ず裏面全面にノリをつけて官製ハガキに貼り、ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号を明記して投函してください。

投票期間
1997年6月13日～7月20日（当日消印有効）

選考方法
読者投票による各作品の得票数を厳正に集計し、その結果を各賞受賞作品の選考基準といたします。

発表
1997年9月発売の参加各誌誌上にて発表いたします。

あて先
〒104-91 東京都京橋郵便局私書箱73号
「日本ゲーム・オブ・ザ・イヤー」事務局

1	アークザラッドII	SCE	PS
2	I.Q～インテリジェントキューブ～	SCE	PS
3	アイドル雀士スーチーパイII／II Limited	ジャレコ	PS/SS
4	ADVANCED WORLD WAR千年帝国の興亡-LAST OF THE MILLENNIUM-	セガ	SS
5	アンジェリークSpecial 2	NECホームエレクトロニクス	PC-FX
6	ESPN StreetGames	SCEI	PS
7	糸井重里のバス釣りNo.1	任天堂	SFC
8	EVE burst error	シーズウェア／イマジニア	SS
9	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～	コナミ	PS
10	ウェーブレース64	任天堂	N64
11	栄光のセントアンドリュース	セタ	N64
12	エターナルメロディ	メディアワークス	PS/SS
13	エネミー・ゼロ	ワープ	SS
14	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	バンダイ	SS
15	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	バンダイ	SS
16	銀河お嬢様伝説ユナRemix	ハドソン	SS
17	KING'S FIELDIII	フロム・ソフトウェア	PS
18	COOL BOARDERS	ウエップシステム	PS
19	クーロンズ・ゲート～九龍風水傳～	SME	PS
20	クラッシュ・バンディクー	SCE	PS
21	Christmas NiGHTS 冬季限定版	セガ	SS
22	クロックタワー2（セカンド）	ヒューマン	PS
23	ゲームボーイギャラリー(ゲーム&ウォッチコレクション)	任天堂	GB
24	刻命館	テクモ	PS
25	サイキックフォース	タイトー	PS
26	サイバーボッツ	カプコン	SS
27	サウンドノベルツクール	アスキー	SFC
28	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	SS
29	サクラ大戦	セガ	SS
30	サクラ大戦 花組通信	セガ	SS
31	三國志V	光栄	PS/SS
32	三國無双	光栄	PS
33	Jリーグエキサイトステージ'96	エポック社	SFC
34	実況Jリーグパーフェクトストライカー	コナミ	N64
35	実況パワフルプロ野球4	コナミ	N64
36	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	ソニック	SS
37	Jumping Flash!2 アロハ男爵大弱りの巻	SCE	PS
38	新スーパーロボット大戦	バンプレスト	PS
39	新世紀エヴァンゲリオン2nd impression	セガ	SS
40	新日本プロレスリング闘魂烈伝2	トミー	PS

※雑誌名は五十音順になっています。

※実際の商品とは多少異なることがあります。

プレゼント



[4]ソニー ICレコーダー 20名様

テープではなくICメモリーに声を記録する新世代録音機



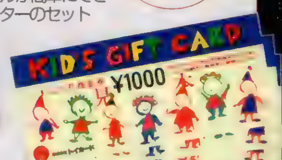
[1]パイオニア DVDプレイヤー 2名様

これ一台でDVDとLDを再生できるコンパチ・タイプ



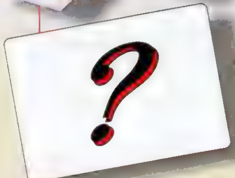
[2]カシオ デジタルカメラ プリンター・セット 5名様

オリジナル・シールが簡単にできるカメラとプリンターのセット



[3]こども商品券(旧おもちゃ券)2万円分 20名様

ゲーム機でもソフトでもお好きなものを2万円分買える



Japan Game of the Year 特製 プレミアム・テレホンカード

抽選にもれた方の中から、さらに抽選で1000名様に差し上げます。

ゲーム専門雑誌18誌連合企画

主催：Japan Game of the Year 実行委員会

GREAT SATURN Z
SATURN FAN
GameWalker
SATURN V
GAME NAVi
じゅげむ
SEGA SATURN MAGAZINE
TVGamer

ム・オブ・ザ・イヤー

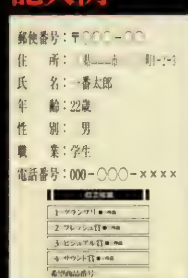
「Japan Game of the Year」は、ゲーム専門雑誌18誌の協力により、みなさんの声をゲームの世界に強く反映させるために制定されました。グランプリをはじめとする各賞は、純粋に読者のみなさんからの投票により選出されます。実施要項をよく読んで、ふるってご参加ください。なお、投票してくださった方のなかから、抽選で下記のような豪華商品を差し上げます。

■ノミネート作品

41	スーパーマリオ64	任天堂	N64
42	スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	任天堂	SFC
43	スーパーファミコン ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	SFC
44	スターオーシャン	エニックス	SFC
45	スタジオP	アジェンダ	PS
46	ストリートファイターZERO2	カプコン	PS/SS
47	スマッシュコート	ナムコ	PS
48	蒼穹紅蓮隊	エレクトロニック・アーツ・ビクター	SS
49	ソウルエッジ	ナムコ	PS
50	ダイナマイト刑事	セガ	SS
51	太陽のしっぽ	アートディンク	PS
52	タクティクス・オウガ	リバーヒルソフト	SS
53	テアラングリッサーFX	NECホームエレクトロニクス/NCS	PC-FX
54	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	セガ	SS
55	デカスリート	セガ	SS
56	てきぱきワーキン▽ラブ	NECホームエレクトロニクス	PCエンジン
57	デジタルピンボール　ネクロノミコン	カゼ	SS
58	DIGITAL DANCE MIX~安室奈美恵	セガ	SS
59	デストラクションダービー2	SCE(SCEI)	PS
60	天外魔境 第四の黙示録	ハドソン	SS
61	天地無用！魎皇鬼FX	NECインターチャネル	PC-FX
62	電脳戦機バーチャロン	セガ	SS
63	トゥーム・レイダース	ビクターインタラクティブソフトウェア(ビクターソフト)	PS/SS
64	同級生2	NECアベニュー	PC-FX
65	同級生~if~	NECインターチャネル	SS
66	トゥルー・ラブストーリー	アスキー	PS
67	プライベートコレクション~ときめきメモリアル~	コナミ	PS
68	ときめきメモリアルforever with you	コナミ	SS
69	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	コナミ	PS/SS
70	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	コナミ	PS/SS
71	TOBALNo.1	スクウェア	PS
72	ToPoLo	アートディンク	PS
73	ドラゴンナイト4	バンプレスト	PS
74	ドラゴンナイト4	NECアベニュー	PC-FX
75	トレジャーハンターG	スクウェア	SFC
76	NiGHTS(ナイツ)	セガ	SS
77	謎王	バンダイビジュアル	PS
78	ナムコミュージアムVOL.5	ナムコ	PS
79	NOëL	パイオニアLDC	PS
80	野々村病院の人々	エルフ	SS
81	バーチャコップ2	セガ	SS
82	バーチャファイターキッズ	セガ	SS
83	パイロットウイングス64	任天堂	N64
84	バザールでござーるのゲームでござーる	NECホームエレクトロニクス	PCエンジン
85	バトルアスリーテス大運動会	インクリメントP	SS
86	バトルバ	日本ビクター	SS
87	花組対戦コラムス	セガ	SS
88	パラッパラッパー	SCE	PS
89	はるかぜ戦隊Vフォース	ピング	PS
90	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	任天堂	SFC
91	FIGHTERS MEGAMiX	セガ	SS
92	ファイティングバイパーズ	セガ	SS
93	ファイナルファンタジーVII	スクウェア	PS
94	FORMULA1	SCEI	PS
95	不思議のダンジョン 風来のシレンGB-月影村の怪物	チュンソフト	GB
96	ブシドーブレード	スクウェア	PS
97	ぷよぷよSUN	コンパイル	SS
98	ブラストドーザー	任天堂	N64
99	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SCE	PS
100	ブルーブレイカー	NECホームエレクトロニクス	PC-FX
101	牧場物語	パック・イン・ビデオ	SFC
102	ポポロクロイス物語	SCE	PS
103	ポリスノーツ	コナミ	SS
104	マーヴェラス~もうひとつの宝島~	任天堂	SFC
105	マクロス DIGITAL MISSION VF-X	バンダイビジュアル	PS
106	マジカルドロップ2	セガ	SS
107	魔導物語I~炎の卒園児~	NECアベニュー	PCエンジン
108	マリオカート64	任天堂	N64
109	ミニ四駆 シャイニングスコーピオンレッツ&ゴー!!	アスキー	SFC
110	女神異聞録PERSONA~ペルソナ~	アトラス	PS
111	ラングリッサーIII	日本コンピュータシステム/メサイヤ	SS
112	リフレインラブ	リバーヒルソフト	PS
113	ROOMMATE　井上涼子	データム・ポリスター	SS
114	ルナ　シルバースターストーリー	角川書店・ゲームアーツ	SS
115	RAGE RACER	ナムコ	PS
116	レイストーム	タイトー	PS
117	ワールドスタジアムEX	ナムコ	PS
118	ワイルド アームズ	SCE	PS
119	湾岸デッドヒート リアルアレンジ	パック・イン・ビデオ	SS
120	ワンダープロジェクトJ2 コルロの森のジョゼット	エニックス	N64

※ノミネート一覧はノミネート番号、作品名、メーカー名、機種名の順になっています。※2機種で発売されているタイトルのうち、ノミネート選考委員会の厳正なる協議により、ゲーム性に大きな差がないと判断された作品は、原則として一つの作品として扱わせていただきます。※PS＝プレイステーション、SS＝セガサターン、N64＝ニンテンドウ64、SFC＝スーパーファミコン、GB＝ゲームボーイ

記入例



投票用紙は必ず裏全面にノリをつけて貼って下さい。
注）フレッシュ賞、ビジュアル賞、サウンド賞は、グランプリ候補と同じタイトルに投票することができます。

投票用紙

(1) グランプリ ■2作品
(2) フレッシュ賞 ■1作品
(3) ビジュアル賞 ■1作品
(4) サウンド賞 ■1作品
希望商品番号


PlayStation
全国のコンビニで
「デジカルリーグ」
~投打システムから違う、
スーパーリアルな野球ゲーム、誕生~
いよいよ
開幕まであと7日！
(6月20日)
ESOFT
SQUARESOFT

AQUES

思い通りに打てる、投げられる。



※画面は「2×3D」の概念図です。実際の画面とは異なります。

投打の熱い対決を約束する
新システム「2x3D（ツーバイスリーディ）」搭載。

スピードと左右の変化による2Dと、高さを加えミートカーソルを使用する3Dの長所がドッキングした「2×3D」システムを採用。誰もが気持ち良く打てて、本格的なピッチングを楽しめます。

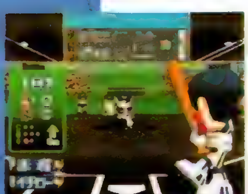
一連のプレイを画面切り替えなしで見られる。



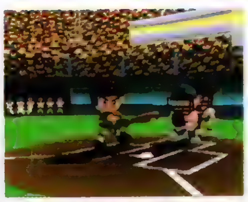
これが野球ゲーム新次元の象徴
迫力の「ストリームビュー」採用。

打つという感覚をとことんリアルに表現。投打画面から打球の方向、フィールディングまでを一つの流れで表現する「ストリームビュー」を採用。画面切り替えなしに流れるように見られます。

選手のリアルな動きが!スタジアムの演出が!
ゲームをヒートアップさせる。



ひと目で選手が特定できる、こだわりの固有モーション演出。



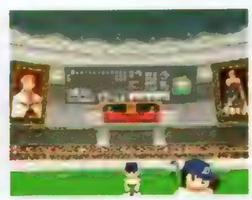
白熱の試合をさらに盛り上げるクイックリプレイ採用。



細部までの緻密なモデリングが、各球場をリアルに再現!



球場の臨場感を大切にした、迫真の音響システム搭載!



オリジナル球場やエクストラチームで、さらなる挑戦が待っている!

開幕直前情報
まだまだ、こんな魅力が揃っている!

●1997年のプロ野球オフィシャルデータでプレイボール。●SVP (Stadium Voice Performer) には、久川綾さんと古田信幸さんを起用。●実際のプロ球団の他にも多数のエクストラチームを用意。●チームデータだけでなく、プレイヤー個人の戦績も記録可能。



6月20日(金)発売
希望小売価格¥5,800(予価/税別)

社日本野球機構公認　東京ドーム公認

※デジカルリーグは、コンビニエンスストア専用ソフトです。

FamilyMart

記載の4チェーンのほか、四国スパーでもお求めになれます。

お近くに取扱店のない方には通信販売でお届けします。
お申し込み・お問い合わせは
通話料無料のフリーフォン(0070-80-7080)で。
(平日・土曜13:00〜22:00/日曜・祝日10:00〜19:00)

DigiCube

デジカルリーグ最新情報オンエア中!(PerfecTV! DigiCubeチャンネル)


PlayStation
海中浮遊空間の、圧倒的なリアリティ。
これぞ潜水艇の浮遊感覚!!
水の中を浮いたり沈んだり。不思議な感覚に酔う潜水艇シミュレーター。計器類を使いこなして海底散歩を味わえます。コックピットビューへの切り替えもでき、臨場感は最高!!
海はお宝でいっぱいだ!!
海底には、さまざまなアイテムが眠っています。この宝物やアイテムは、お金に換えることができます。トレジャーハンティングでお金をもうけて、潜水艇をパワーアップしよう。
新立体空間、今度は超深海へ!!
3Dで描く神秘の深海空間!!闘技場・レース場と立体空間でのゲームを手がけてきたタカラが、今度は舞台を海に設定。最新技術と熟練スタッフがプレイヤーを未知の世界に誘います。
いざ、潜水艦を操り、謎の深海へ。
迫力満点、手に汗握る潜水艇バトル!!
「海洋惑星」では水中での移動が最も有効。だから軍隊や海賊もみんな潜水艦です。ホーミング魚雷やデコイを使った潜水艦ならではの戦闘も迫力満点!!
DEEP SEA ADVENTURE
海底宮パンタラッサの謎
発売中 価格:6,800円(税込) CD-ROM2枚組
あそびは文化 タカラ
〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
©TAKARA CO.,LTD.1997
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
タカラの商品は こども商品券で
TAKARA


GoGo RPG
レッツゴー
サガ フロンティア
フロントミッション セカンド
真説サムライスピリッツ武士道烈伝
こみゅにてぃぽむ
トレジャーギア
マスター・オブ・モンスターズ
アルナムの翼
電撃ＰＳはＲＰＧの味方です



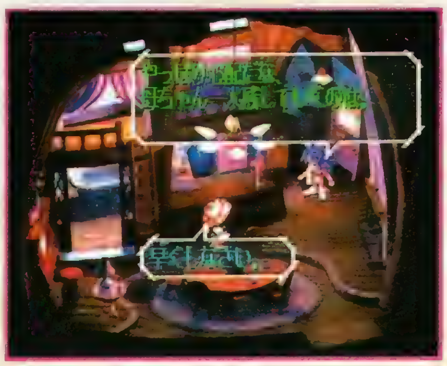
SaGa Frontier™
サガ フロンティア

これまでに紹介した『サガF』の主人公たちは、緻密なバックグラウンドやキャラ設定、あるいは豊かな個性により、強い存在感に満ちていた。ところが今回紹介するリュートは、彼らとはちょっと違う、どこかとらえどころのない不思議な雰囲気の主人公。彼が織りなす奔放な物語に注目！

リュート編

『サガF』のフリーシナリオを象徴する自由度の高い主人公！

ひと旗揚げるために世界を旅する7人目の主人公、リュート編では、プレイヤーの意志で自由に進め方を選択でき、それによって先の展開が変化する『サガF』ならではのフリーシナリオを満喫できる。つまり物語はプレイヤーしだいなのだ。



▶良く言えば大らか、悪く言えばズボラな性格のリュート。だが母親思いで心根は優しい。

サガ フロンティア [redacted]

シャンル	RPG	価格	¥6,800
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	7月11日		

◆どこかでひと旗揚げようと旅する楽天家
リュート
［LUTE］

のんびりとした田舎のリージョン「ヨークランド」で、母親と2人で暮らす若者。仕事もせずに毎日ブラブラするだけの日々を送っていたが、ある日、自立することを決意して故郷を旅立つ。素直で明るく、どこか、ひょうひょうとした性格の持ち主。



『サガF』7番目の主人公は

立身出世を志し気ままに旅をする青年!!



雲のように気楽で、風のように気ままなリュートの旅

その見どころを紹介だ！

「ひと旗揚げる」という曖昧な目的のもとに世界を巡るリュートの旅は、風まかせの気楽なもの。しかし、ここで紹介するようなイベントがきっかけで、ハッキリした目的が生まれることに…



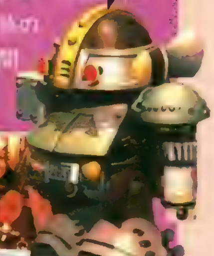
どんな出来事がリュートを待っている？

▲リュートの名前は[illegible]

●リージョン「スクラップ」の見どころ

クーン、T260Gとの出会い

人と情報が集まる場所といえば、もちろん酒場。リージョン「スクラップ」の酒場では、「トリニティ」と呼ばれる統治組織についての情報や、そこから逃げてきた商人たちによってスクラップの治安が悪化している話などを聞くことができる。また、ここではリュートと同じ主人公キャラであるクーンとT260Gと出会うことになる。旅立ったばかりの頃にここに立ち寄れば、旅の役に立つ有益な情報と心強い仲間を得られるだろう。









▲[illegible]T260Gとの出会い[illegible]

◀[illegible]

モンスターとしての特殊能力を持つ頼りになる相棒？

故郷を旅立つときに別れる弟分のサンダーとは、後に再会するらしい。感動の再会シーンが見られるかも？

◆ヨークランドでともに育った弟分のオーガ

サンダー THUNDER

[illegible]、なぜかリュートには頭が上がらない。強力な特殊能力が使える。





▶[illegible]サンダー[illegible]

▼仲間になったときのサンダーのステータス。[illegible]



『サガF』基礎知識

「チームメイキングシステム」って何？



▶戦闘に入るごとに戦うチームを選択できる。

「チームメイキングシステム」は、パーティの仲間を3チームに自由に分けられるシステム。だが1つだけ制約もある。



▲例えばレッド編なら、レッドは1stチームを抜けることができない。

1stチームの掟とは？

チーム編成画面の左枠のチームは「1stチーム」と呼ばれ、通常そのシナリオの主人公をはずすことはできない。ボス戦などの重要な戦闘は必ず1stチームが戦う。

リュートだけの特権

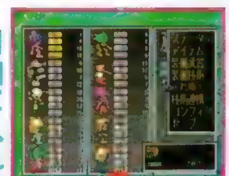
前述したように、通常はシナリオの主人公は1stチームからはずせない。ところがリュートだけは、その制約に縛られず、シナリオの主人公なのに好きなチームに配置できる。苦しい戦闘は仲間にまかせることもできるのだ。

ボス戦も仲間におまかせ

▼ボス戦も高みの見物。頼れる仲間を集めて戦ってもらうのがリュート流の戦術だ。



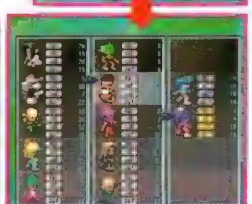
自由に入れ替え可能



◀メニュー画面で入れ換えのコマンドを選択。



◀主人公のリュートにカーソルを合わせて…。



◀なんとリュートが1stチームから離脱！

●リージョン「マンハッタン」の見どころ
3つのリージョンからなる統治組織



近代的な都市のリージョン「マンハッタン」と、その近くに存在する「ニルヴァーナ」と「タルタロス」という名のリージョン。この3つのリージョンは互いに結ばれ「トリニティ」と呼ばれる統治組織を構成している。トリニティの執政官であるモンドは、リュートと何らかの関わりを持つ人物らしいが…？

◆トリニティの執務をとりしきる実力者
モンド MOND

トリニティの執務にたずさわる執政官の1人で、自分の権力をさらに強化しようと画策する人物。

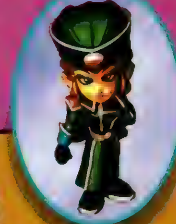


◆リージョン「マンハッタン」
先進技術の結晶ともいうべき都市は、人々の活気に満ちている。ここで一から何かを始めるのも悪くないかも？

●リージョン「ネルソン」の見どころ
女性艦長とリュートの関係は？

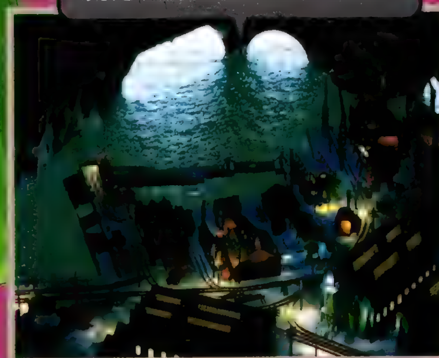


巨大な軍用艦が配備され、なんとも物々しい雰囲気のリージョン「ネルソン」。このリージョンでは戦艦「ビクトリア」の艦長、ハミルトンとの出会いがリュートを待っているらしい。彼女の船で下働きするのかも？



◆戦艦「ビクトリア」の女性艦長
ハミルトン艦長 CAPTAIN HAMILTON

配属されている乗組員はなぜか全員女性という風変わりな戦艦、ビクトリアの女性艦長。



◆リージョン「ネルソン」
軍備を整えるリージョンがあるということは、リージョン間の軍事的な駆け引きや戦争もあるということか？

『サガF』基礎知識 「エリア指定型攻撃」のさまざまなパターンを公開



▲うまく使いこなせば大勢の敵も怖くない！

武器や魔法、特殊能力などを使ったさまざまな攻撃の中には、特定のエリア内にいる敵に効果を発揮するものもある。ここではそのすべてのパターンを公開。

コーンタイプ

攻撃するキャラクターの正面に、扇状に攻撃エリアが広がるパターン。ターゲットにした敵とキャラクターを結ぶ直線がエリアの中心になり、その位置関係でエリアの面積が増減する。



▲ターゲットが遠くなるほど、攻撃可能なエリアは広くなる。

サークルタイプ

攻撃するキャラを中心に、円状に攻撃エリアが広がるパターン。エリア指定型攻撃は、エリア内の敵すべてに一定のダメージを与えるもの。つまり、エリア内に入っている敵が多くても、個々に与えるダメージが減ることはないのだ。



▲周囲の敵を一網打尽にできるのだ！

ベルトタイプ

攻撃するキャラクターの正面に、一直線に攻撃エリアが伸びるパターン。一見すると直線上にいる敵すべてにダメージを与えられそうだが、貫通力のある武器や攻撃でないと後方の敵は攻撃できない。特に重火器系の武器に多い攻撃エリアのバリエーションのようだ。



▲貫通する攻撃なら、一列に並んだ敵をすべて攻撃できる。遠くまで伸びるぞ。

CHARACTER FILE

キャラクターファイル

異なる目的や志のもと、それぞれが違う物語を紡ぐ……

発売前にもう一度主人公キャラをチェックしておこう

ついに発売まであと1カ月あまりと迫った『サガF』。これまでの記事では、主にシナリオの主人公たちを紹介してきたわけだけど、次号からはいよいよ戦闘システムや実際のゲームの流れといった内容的な部分にも触れていくぞ！　というわけで、ここからは今までの復習の意味で5人の主人公キャラをもう一度ピックアップ。各シナリオの特徴を改めて見直してみよう。



CHARACTER FILE.1

ブルー BLUE



双子の兄弟を倒す宿命を背負った天才魔術士

リージョン「マジックキングダム」で双子として生まれ、生まれながらに優れた魔術の力を身につけていたブルーとルージュ。だが、双子には優れた魔術の資質が備わる反面、片方が覚えた術は、もう片方が覚えられなくなる弱点もあった。彼ら二人は真の魔術の力を極めるため、旅に出る。



▶各地のリージョンで情報を集めながら、術の資質を会得していく。ルージュとの対決に備えて…。

【ブルー編●KEY CHARACTER】



ルージュ ROUGE

ブルーとともに双子として生まれた魔術士。その魔術の力はブルーと同等で、彼も真の魔術の力を得るために、ブルーと同様にさまざまなリージョンを巡る。





◀▲直接ルージュと接触することはないようだが、彼は見えないところで確実に行動している。負けられない！

ブルー編の見どころ

ルージュとの「術の資質争奪戦」と、ハデな戦闘シーンに注目！

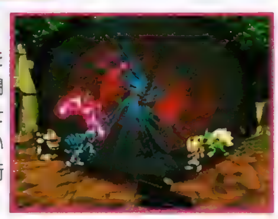
魔術を極めるため「マジックキングダム」を旅立つブルー。しかし、双子のルージュもまた行動を開始する。この2人が繰り広げる術の資質争奪戦と、会得した術を駆使する戦闘がブルー編の見どころだ。



術の資質争奪戦

術の資質を得ようとするブルーの行動に対し、ルージュはつねに反対の行動をとる。どのような資質を集めていくか考えながら旅をしていくのだ。

戦闘シーン



ブルーは、術の資質を得る旅をしながら、戦闘で術の能力を鍛えて術士としての能力も高めていくことになる。派手な術をガンガン使って戦え！



CHARACTER FILE.2
クーン [COON]
故郷を救うために指輪集めの旅へ





◀長老の命を受けクーンは人間に近い姿になって指輪の兄弟を捜す旅に出発する。



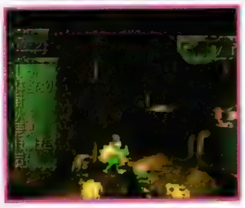
▶スクラップの酒場で指輪についての情報を集めるクーン。ここで多くのキャラに出会う。

リージョン「マーグメル」で暮らしていたクーンは、ある日、長老から故郷の余命が少ないことを知らされる。残った手段は、魔力を持つ指輪を集めてマーグメルを再生することだけ…。長老から託された1つめの指輪を手に、彼は指輪探しの旅に出る。

クーン編の見どころ
モンスターは倒した敵の特殊能力を吸収して強力になっていく!

クーンのようなモンスターの種族に属するキャラクターたちは、彼らにしか使うことのできない特殊能力を持っている。また、倒したモンスターの特殊能力を吸収することで、より強力にパワーアップできるぞ！

▼特殊能力を吸収すると、姿が変化することも。



▶モンスター特有の特殊能力はかなり個性的。



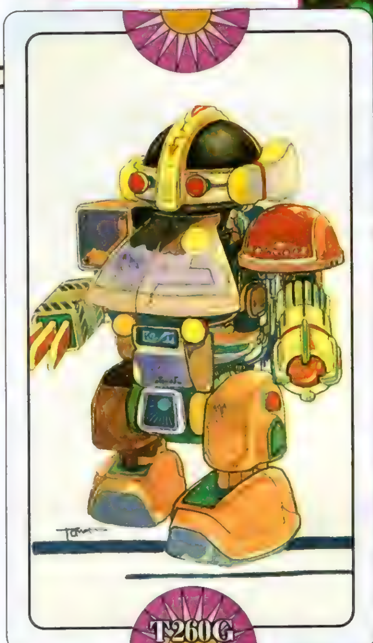
【クーン編●KEY CHARACTER】
メイレン [MEIREN]

リージョン「スクラップ」の酒場で出会う女性。指輪の情報に詳しく、マーグメルを守るために、クーンの指輪探しに協力してくれる。





◀メイレンとの出会い。実はこのあと大きなイベントが……。

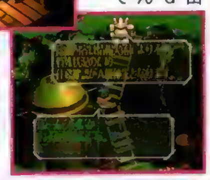


CHARACTER FILE.3
T260G
失われた記憶を取り戻すために旅をするロボット





◀タイムに掘り出されたT260Gは、タコおじさんの手で修理されてこのフォルムに。



▶彼に課せられていた任務とは果たして？ また、それをT260Gに命じた人物とは？

機械好きのタイム少年によって、リージョン「ボロ」で掘り出されたロボット、T260G。彼は自分に大事な任務があったのを覚えているのだが、故障が原因でその任務を思い出せないでいる。任務を思い出し、それを果たすためにT260Gは旅立つ。

T260G編の見どころ
戦闘で成長しないロボットはアイテムやプログラムを装備して強くなる!

T260Gはメカなので、戦闘を重ねてもステータスはアップせず、新しい技や術といったものもひらめかない。そのかわり、装備可能なアイテムや武器、防具などを身につけることで、ステータスやHPを上げられるのだ。

▼戦闘中の動きは愛敬があり、見ていて楽しい。





▲装備がしっかりしていれば戦闘では頼りになる。

【T260G編●KEY CHARACTER】
タイム [TIME] &ローズ [ROSE]

T260Gを掘り出した少年、タイムと、その姉のローズ。この姉弟は仲間にこそならないものの、シナリオに深く関わってくる。





◀悪徳クズ鉄商カバレロの手下に誘拐されたタイムを救出に向かうが…。



CHARACTER FILE.4

アセルス [ASELLUS]



さまざまなリージョンをさすらう半人半妖の少女



◀ファシナトゥールへと連れてこられたアセルスは、突然の環境の変化に戸惑う。



▶上級妖魔、ゾズマとの出会い。以後、彼は何かとアセルスにからんでくる。

妖魔の長、オルロワージュが乗っていた馬車にはねられ命を失ったアセルスは、彼から血を与えられ、半人半妖の存在として甦った。そして気がついた場所は、妖魔のリージョン「ファシナトゥール」。そこから彼女の数奇な物語が幕を開ける。

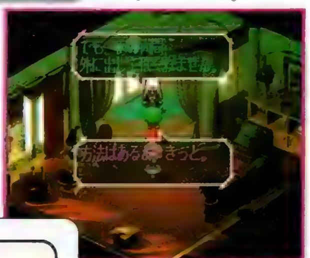
アセルス編の見どころ

プレイヤーの意志で思いのままに行動できる、自由なシナリオが魅力!

ファシナトゥールで生活を始めるアセルスには、特にこれといった目的は設定されていない。プレイヤーは不思議な雰囲気が漂う妖魔の世界を自由に探索し、見て回れるぞ。他のリージョンに移動する方法もあるらしい。



▶ほのかな明かりに照らされた妖魔の町を散策。



▼外のリージョンに出たあともさまざまなイベントが。

【アセルス編●KEY CHARACTER】

オルロワージュ [ORLOUGE]

アセルスにたわむれで血を与えて生き返らせた妖魔の長。上級妖魔の中でも最高の力を持つ、ファシナトゥールの統治者でもある。冷酷な性格。



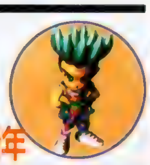


◀オルロワージュは冷酷な妖魔の長として恐れられている。

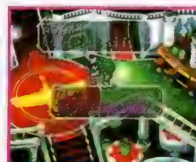


CHARACTER FILE.5

レッド [RED]



悪の秘密結社「ブラッククロス」を追う熱血青年



◀リージョンシップ「キグナス」の機関士見習いとして働きつつ、リージョンを巡る。



▶アルカイザーに変身したレッドはまさに無敵。しかし、ピンチのときしか変身できない。

悪の組織「ブラッククロス」に父の小此木博士を拉致されたとき、母と妹を殺され、自らも瀕死の重傷を負うレッド。彼はアルカールと名乗るヒーローに命を救われ、変身能力を授かった。ヒーローとして甦ったレッドは、世界の平和のために戦う。

レッド編の見どころ

ヒーロードラマを見るかのような、正義を貫くイベントとストーリー展開が熱い!

レッド編のストーリーは、さまざまなリージョンで起こる事件をレッドが解決するかたちで展開する。1つ1つのイベントには、コミカルな面とシリアスな面が巧みに織り込まれて、非常に楽しくカッコイイ物語を堪能できる。

▼IRPOの男性隊員との微笑ましいやりとり。



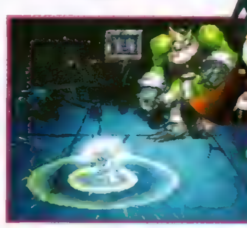
▲レッドは悪事を阻止しながら、ブラッククロスの情報を集める。



【レッド編●KEY CHARACTER】

Dr.クライン [Dr.KLEIN]

ブラッククロスの野望に荷担するマッドサイエンティスト。IQ1300といわれる超人的な頭脳の持ち主。狂気にかられた行動をとる。





◀人体改造の権威である彼が造り上げたモンスターは、高い能力を持つ。

次回は、『サガF』でもっとも華やかな主人公、エミリア編を特集!

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド

深い戦略性とストーリー性をあわせ持った、ドラマティックS・RPG『フロントミッション』。その世界観と基本システムを継承しつつ、グラフィック、ストーリー、戦略性などあらゆる面でパワーアップした最新作がこの『フロントミッション セカンド』だ。近未来の東南アジアを舞台に待望の「第2章」が幕を開ける！

戦火に燃える東南アジアで、ヴァンツァーたちが激突する！

前作から12年後の西暦2102年、戦乱に飲み込まれる東南アジアの荒野の中で、再びヴァンツァーたちが激しくぶつかり合う！
　SFC版『フロントミッション』の基本システムを継承しながらも、完全新作ストーリーで登場するシリーズ最新作、『フロントミッション セカンド』。今回は、『セカンド』をよりよく理解するための世界設定の紹介に加え、物語序盤のミッションを先行公開！　さらには、この夏発売予定の姉妹作『フロントミッションオルタナティヴ』との徹底比較も併せて紹介していくぞ。

フロントミッション セカンド

ジャンル	S・RPG	価格	未定
メーカー	スクウェア	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	秋予定		

世界 WORLD

AD2102年の世界情勢

『セカンド』の時代は西暦2102年。前作の第2次ハフマン紛争から12年が経ち、OCU、USNの2大勢力も今は平穏を保っているという状況だ。今回の物語は、OCU加盟国アロルデシュを中心に展開することになる。



USN
ニューコンチネント合衆国

アメリカとカナダが合併に向けて動く中、貧困にあえぐ南米諸国が次々とアメリカに併合され、2020年に誕生した新国家。アメリカ、カナダの両国が実権を持っている。

世界年表(AD2000〜2102)

2000 ⇨ バングラデシュに対するNGOの援助活動が工業の発展に目的を変える
2005 ⇨ ヨーロッパにてユーロコミュニティ(EC)統合
2020 ⇨ USN誕生
2022 ⇨ USN、バングラデシュへの経済援助中止(アジア統合の動きをけん制するため)
2023 ⇨ EC、バングラデシュへの経済援助中止
2026 ⇨ OCU誕生。バングラデシュに対するOCUの経済援助が加速、急激に工業化が進む
2068 ⇨ OCU、バングラデシュに大規模な工場の建設
2070 ⇨ 第一次ハフマン紛争。バングラデシュの工業力発展
2080 ⇨ バングラデシュの経済力成長低下、やがてOCU企業がバングラデシュから完全撤退
2085 ⇨ バングラデシュ政府はOCUに経済援助を要請。OCUは、バングラデシュのOCU加盟を条件に承諾
2090 ⇨ 第二次ハフマン紛争
2094 ⇨ バングラデシュ、OCUに正式加盟。国名を「OCUアロルデシュ人民共和国」と改める
2102 ⇨ アロルデシュ軍によるクーデター発生





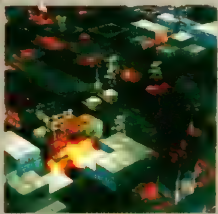
OCU
アロルデシュ
人民共和国



OCUオシアナ
共同連合

日本、オーストラリア、東南アジア諸国で形成される「バンコク経済体」を母体とし、アジア諸国の経済的な自立を目指して誕生した経済共同体。OCU誕生により東南アジア諸国は経済力を高めたが、民族、宗教間の争いは今だ絶えない。

●ハフマン島
前作の舞台となった島。今回の物語には、特に関係してこない。



▲リミアン駐留基地。普段は平穏な辺境基地だが……。

『セカンド』の舞台「OCUアロルデシュ人民共和国」の軍備と情勢

物語の舞台であり、最も重要な位置を占めるのが、このアロルデシュ人民共和国。旧バングラデシュ人民共和国がOCUに加盟した際、国名を改めた。西暦2100年現在のデータは、人口約1億1千万、主要産業は農業で、気候は高温多雨、失業率は17%となっている。また経済は疲弊しており、アロルデシュ国軍の勢力は全盛期の4分の1以下に落ち込んでいる。2102年に祖国の窮状を嘆く兵士たちによってクーデターが勃発。このクーデターが、物語の発端となる。

OCU内の軍事情勢

ＯＣＵでは、加盟各国が独自の軍隊を持つことが認められており、アロルデシュにも国有の軍はある。しかし、経済力の悪化により、アロルデシュ国軍の勢力は低下しており軍備についてはほとんどＯＣＵの駐留軍に頼っている。

ＯＣＵ連合国防省（本部シンガポール）

※加盟各国に駐留軍を設置

- OCU日本
  - 自衛隊
  - OCU駐留軍
- OCUオーストラリア
  - オーストラリア軍
  - OCU駐留軍
- その他加盟国

ＯＣＵアロルデシュ人民共和国

- OCUアロルデシュ駐留軍
  - 海防軍　リミアン駐留基地
  - 空防軍　ディーアン駐留基地
  - 陸防軍　ラマンストン駐留基地
- アロルデシュ軍
  - 陸軍　国内８カ所に基地
  - 空軍　ダカなど３カ所に基地
  - 海軍　ナラヤガンジに司令部



アロルデシュ陸軍
陸軍第1機械化師団
陸軍第2機械化師団
陸軍第3機械化師団
陸軍第4機械化師団
陸軍第5機械化師団
陸軍第6機械化師団
陸軍補給支援部隊（各基地に1部隊配置）
陸軍第4攻撃支援中隊 "ラール シャープ"
陸軍第12攻撃支援中隊 "ダール シン"
アロルデシュ空軍
空軍第1戦術攻撃中隊 "プノペラル"
空軍第32戦術攻撃中隊 "ナカパロク"
OCU駐留軍
海防軍総海部第41上陸機動大隊 "マディーオッターズ"
陸防1軍第89機動大隊 "ダル・スタッグス"

■▲ ＯＣＵ軍関連施設
● アロルデシュ軍関連施設

OCU空防軍 ティーアン駐留基地

首都ダカの郊外に建設されたＯＣＵ空防軍の駐留基地。2500メートル級の滑走路２本と、1500メートル級の滑走路１本を持つ広大な空軍施設で、あらゆる航空機の離着陸が可能となっている。この基地１つで、アロルデシュ領空すべてをカバーすることができる。



OCU海防軍 リミアン駐留基地



物語の主人公、アッシュが駐留しているＯＣＵ海防軍の基地。アロルデシュ軍を大きく上回る戦力を有するが、突如クーデターを起こしたアロルデシュ軍により、占拠されることになる。

OCU陸防軍 ラマンストン駐留基地

ＯＣＵ陸防軍の駐留基地。戦車を始めとする戦闘車両と歩兵を輸送する輸送車両から構成された「機械化連隊」を保有している。右の写真は「陸防１軍第32機械化連隊」の中の１小隊。



SCENARIO シナリオ

1話、2話のストーリーを先行公開！

物語は、アロルデシュ陸軍中佐マッカージェ率いるクーデター軍が、リミアン駐留基地を襲撃するシーンで、幕を開ける。このスリリングなミッション1から、生き残った主人公たちが、新しい仲間と出会うミッション2までの展開を簡単に紹介しよう。主人公たちはさまざまな出会いと戦いを繰り返しながら、クーデターの裏に隠された、巨大な陰謀に巻き込まれていくことになるのだ。

MISSION 1

［リミアン駐留基地］

クーデター発生!! リミアン基地から脱出せよ！

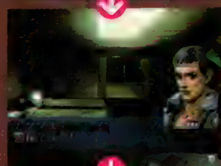
●オープニング

OPENING

アロルデシュ軍の夜襲！ リミアンに警報が鳴り響く！

夜のリミアン基地を、突如襲ったクーデター軍。基地に居合わせたOCU駐留軍のアッシュ、グリフ、ジョイス、エイミアの4人は、ヴァンツァーに乗り込んで、応戦に出ることになる……。









深夜の襲撃

▼▶味方であるはずの、アロルデシュ軍の攻撃に、とまどいを隠せないアッシュたち。



反撃開始！

▲冷静に状況を把握するアッシュたちだが、やがて敵に存在を気づかれ、否応なく応戦に出ることになる。

●バトル

BATTLE

敵戦力を壊滅させろ！

初めての戦闘は、基地内部での戦いとなる。襲撃してきたアロルデシュ軍の壊滅が目的だ。戦闘マップは障害物が多く、移動しにくい。また、敵軍はヴァンツァーだけでなく、戦闘ヘリも混じっているぞ。







▲夜間のリミアン基地で、ヴァンツァー同士が激突！
▼基地内はあちこちで火の手が





敵援軍襲来！

▲着陸した2機のVTOL機から、次々と敵のヴァンツァーが降り立つ！





オトリになるグリフ！

▲自らオトリになって、敵の中央に飛び込んでいくグリフ。

●エピローグ

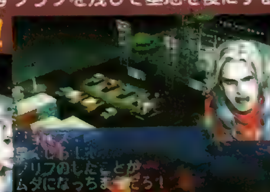
EPILOGUE

グリフの犠牲で、基地を脱出！

敵を壊滅させたアッシュたちの前に、敵の援軍が大量に到着。絶望的な状況の中、グリフはオトリとなって敵に飛び込んでいく。このままでは全滅もあり得ると判断したアッシュたちは、やむを得ずグリフを残して基地を後にする。

市内からの脱出！





◀▲やむを得ず脱出するアッシュたちだが……

MISSION (2)

[バタリの森]

国外脱出を目指すアッシュたちに、新たなる仲間が参戦！

●オープニング

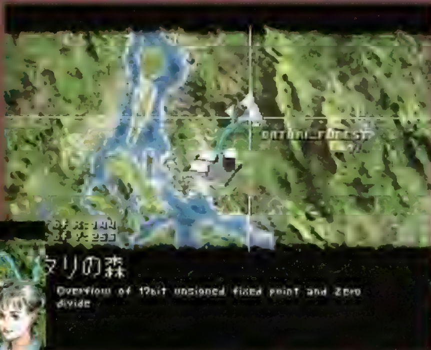
OPENING

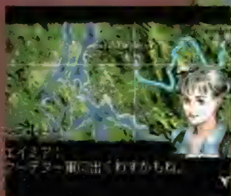
国境を目指し、バタリの森へ！

基地から脱出したアッシュたちは、アロルデシュ軍のクーデターにより国内は完全に占拠されたことを知り、国境を目指す。途中、クーデター軍に包囲されたOCU軍所属のヴァンツァーと遭遇する。

国境へ！

▼▶国境へ向かう途中、バタリの森を通る。





▼ＯＣＵ軍機は助けを求めるが、信用していいものか。すると、１機がクーデター軍の機体を撃破してみせる。



●バトル

BATTLE

森の中での戦い！味方機を救出せよ！

グリフが抜けたので、アッシュたちは３機になっているが、救援を求めている３機のヴァンツァーも操作できる。一刻も早い合流がカギになりそうだ。マップは森の中ということで木々が多く、高低差もある。地形を利用した戦い方を学んでおこう。



▶森の中での戦い。この戦闘では、戦車や自走砲など、さまざまな敵が登場するぞ。

ヴァンツァーVS装甲車

▶このマップでもヴァンツァー以外の敵が登場。戦車や自走砲などの兵器が登場するぞ。



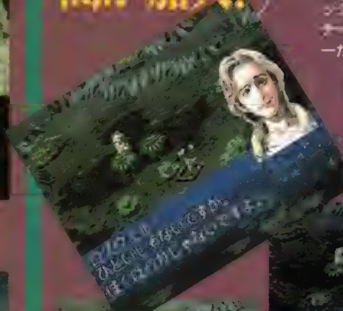
●エピローグ

EPILOGUE

頼もしい３人の仲間が参戦！

激戦の末、敵を全滅させると、襲われていた３人の中の１人トマスが、国境は監視が厳しいので首都ダカへ向かうことを提案する。アッシュたちはその提案を受け、ダカへ向けて出発する。

３人の仲間が加入！



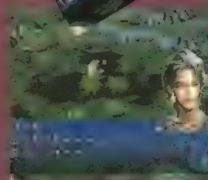
ロズウエル

ＯＣＵ陸防１軍第機動大隊「ダル・スタッグス」のメンバー。チームのムードメーカーだ。

トマス

同じくダル・スタッグスのメンバー。他の２人の上司にあたる。





ロッキー

トマスの部下。無口で冷静なヴァンツァーパイロット。





トマスを信じ、首都ダカへ

◀▲進路を変え、アッシュたちは首都ダカに向かう。ダカには信頼できるトマスの知り合いがいるらしいが……。

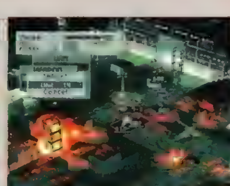
BATTLE SYSTEM バトルシステム

戦闘マップの大まかな流れを簡単に紹介していこう。基本的に前作と同じく、プレイヤーフェイズ中にユニットの移動、攻撃を行い、すべて行動し終わったらエネミーフェイズ（敵の行動）へ。あとはこれの繰り返しだ。前作をプレイした人なら、特に迷うことはないだろう。



▲移動先を選んで…

敵を攻撃したい場合、まずは攻撃させるユニットを選び、移動させて攻撃範囲内に入る。

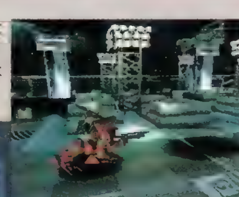


▲攻撃相手を選択

そして攻撃する相手を選択する。攻撃できる範囲は、装備している武器によって異なるぞ。

▼▶敵味方の情報画面になり、戦闘シーンへ切り替わる。ヴァンツァーは自動的に攻撃し合うぞ。





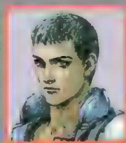
FIGHT!

CHARACTER
キャラクター

新キャラクター続々発表！

ストーリー性を重視し、人間ドラマにスポットを当てた本作では、個性あふれる魅力的なキャラクターたちが数多く登場する。これまでに紹介した主人公たち4人に加え、今回も新たに4人のキャラが発表された。彼らは、いったいどんなドラマを見せてくれるのだろうか。

OCUリミアン駐留軍　主人公たち



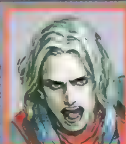
アッシュ・ファルーク Ash Faruk

OCU海防軍総海部伍長。25歳。責任感と正義感が強く、仲間からの信頼も非常に厚いが、人がよすぎる面もある。時折表情に暗い影がさす。



エイミア・マッカラム Aima McCalum

アッシュと同じく、優秀なヴァンツァーパイロット。25歳。普段は強がっているが、実際には気が弱く、危険なことは極力避けようとする。



ジョイス・S・ホイットフィールド Joyce S.Whitfield

OCU海防軍総海部1等総兵。26歳。アッシュの親友で、自他ともに認めるプレイボーイ。陽気でお調子者だが、直情的な一面も持っている。



グリフ・バーナム Griff Burnam

OCU海防軍総海部軍曹。32歳。ハフマン島生まれのドイツ人。家族を心から愛しており、いつも写真を持ち歩いている。



Ven Mackarge

NEW FACE：1

ヴェン・マッカージェ



▼主人公のアッシュは、ヴェンのことを知っているらしい……？

アロルデシュ陸軍中佐。26歳。今回のクーデターの首謀者とされている。まじめで誠実な軍人だが、胸の奥には激しい情熱を秘めている。非常に高い指揮能力と作戦能力を持ち、さらにヴァンツァーの扱いにも精通している。また、多くの部下から絶対の信頼を得ており、クーデターには彼を慕う兵士が数多く参加しているようだ。24歳という若さで中佐になったエリートだが、幼い頃から貧困にあえぐ祖国を見ており、いつしかOCUからの独立こそが、祖国を救う唯一の手段と考えるようになった。

OCU陸防軍［ダル・スタッグス］



OCU陸防1軍第89機動大隊「ダル・スタッグス」。そこに所属するトマス、ロズウェル、ロッキーの3人は、それぞれ性格は異なるがなぜか相性がいいようで、常に行動をともにしている。普段は冗談を言ってはふざけあっているが、いざ戦闘になると、抜群のチームワークを発揮して大活躍してくれるハズだ。

NEW FACE：2

ロッキー・アーミテジ Rocky Armitage

OCU陸防軍軍曹。28歳。オーストラリアと東南アジア系のハーフで、無口で長身の2枚目パイロット。冷静で判断力に優れる。



NEW FACE：3

トマス・ノーランド Thomas Norland

OCU陸防軍大尉。47歳。普段は冗談ばかり言っている明るい人物だが、いざ任務となると冷静に行動する。しかし、軍に対する忠誠心はかけらもなく、日々を楽しく過ごせればよいと考えている。



NEW FACE：4

ロズウェル・タラーナ Roswell Tarana

OCU陸防軍1等陸兵。29歳。補給部隊出身で機械整備に詳しく、マシンのセットアップの腕前はトップクラス。女性と見ればすぐに声をかける女好き。自称イタリア系だが、国籍は日本。



タイトル	ジャンル	発売	キャラデザイン	主人公	世界設定	特徴
フロントミッションセカンド	S・RPG	秋	末弥純	アッシュ・ファルーク	AD2102 東南アジア	前作のシステムを引き継いだストーリー指向の新作。キャラは一新されている。
フロントミッションオルタナティヴ	リアルタイムS・RPG	夏	沓沢龍一郎	アール・マッコイ	AD2034 南アフリカ	システムを変え、「ロボットのカッコよさ」にこだわったビジュアル指向の新作。

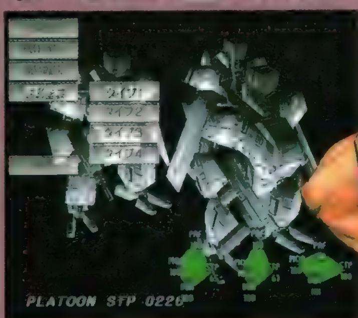
同じシリーズの新作が2本、ほぼ立て続けにリリースされることになった「フロントミッション」。その2つの「フロントミッション」を徹底比較。それぞれ違った特色を持っているから、どちらが自分に合ってるかを決める参考にしよう。もちろん、両方遊ぶというのが最も正しい選択だ。

緊急比較 2つのフロントミッション

FRONT MISSION ALTERNATIVE™

フロントミッションオルタナティヴ

メカに重点をおいたリアルタイムS・RPG



◀画面にまでこだわったヴァンドルングヴァーゲンのディテールに注目



舞台を前作の過去に移し、システムを一新。ロボット同士の戦いに重点をおき、ビジュアルに徹底的にこだわった作品。リアルタイムS・RPGになったとはいえ、プレイヤーがやらなければいけないことは少なく、わずらわしさはない。セットアップも簡略化された。ただし、戦闘中は同時に複数のWAWが戦うので、戦況を見ながら操作する判断力と戦略が必要なった。





アール・マッコイ

アッシュ・ファルーク

FRONT MISSION 2™

フロントミッション セカンド



前作から12年後を舞台にしたS・RPG。基本システムをほぼ前作から継承しており、ストーリー性に重点をおき、キャラクターたちの人間ドラマを前面に強く押し出している。戦略性の高い3Dマップや、ハマるとキリのない奥が深いセットアップシステムなど、腰を据えてじっくり遊べる作品となっている。

前作のシステムを引き継いだ新作



発売直前！　キミのRPG魂が燃える！

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝



2章構成のマルチシナリオRPG『武士道烈伝』。RPGファンはもちろん、格闘ファンにも見逃せない1本だ。今回は主人公キャラ6人に起こるイベントと、新たに公開された中ボスを紹介！　個性的なキャラクターの魅力をチェックしてほしい。

真説サムライスピリッツ 武士道烈伝

ジャンル	RPG	価格	¥6.800
メーカー	エス・エヌ・ケイ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	6月27日		

多彩！ 選んだキャラクターでイベントが変化！

このゲームではプレイヤーの分身となる主人公キャラを6人の中から選ぶことができる。さらに選んだキャラクターによって、それぞれ異なるオリジナルイベントが待ち受けているのだ。イベントは各キャラの個性を生かしたとっておきのものばかり。会話のメッセージも選んだ主人公に合わせて変化していく。格闘シリーズでは語られなかった、お気に入りキャラのサイドストーリーをRPGで味わってしまおう！

覇王丸



◀京の町を歩いていると、いいなずけのお静と道でバッタリ。心配するお静に覇王丸は……？

ナコルル



▲ナコルルを主人公に選ぶとイルカが登場。助けを求めるイルカのために1人で敵に向かうナコルル。

ガルフォード



▲旅の途中でサンフランシスコにたどり着いたガルフォードは、妹のセレナと感動的な再会を果たす。

幻十郎

▼とある町で幻十郎に声をかけたのは壺振りのお蝶。このイベントで幻十郎の哀しい過去が明らかに。



右京



▲花の香りに誘われて1人きりで花園へ向かう右京。そこで彼が出会う美女は妖精か、それとも魔物か……？

チャムチャム

▼チャムチャムの親友チョナチョナが病気に。元気のモトの電気ウナギンをつかまえに行こう。



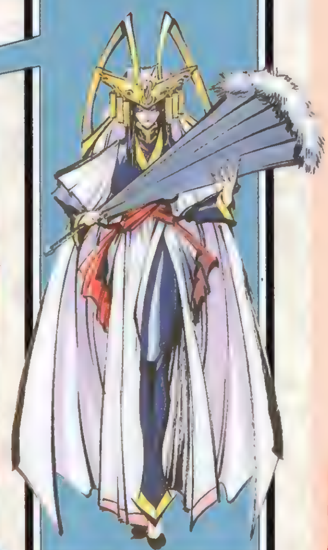
日本中を駆けめぐる「邪天降臨之章」と、世界を旅する「妖花慟哭之章」。どちらの章にも『サムライスピリッツ』ならではの、個性的な敵キャラが登場する。ここで紹介する4人も、主人公たちの前に立ちふさがる邪悪な敵たちだ。彼らは皆、人間を超えた能力を持っており、巧妙な策略をめぐらして世界の平和を乱していく。そして悪のエネルギーで彼らを動かすさらに強大な敵の存在……。この強敵との戦いに、サムライたちはどう立ち向かうのだろうか!?

強大な敵が世界を襲う! 斬れ!

妖貴妃（ようきひ）
[妖艶な王妃]



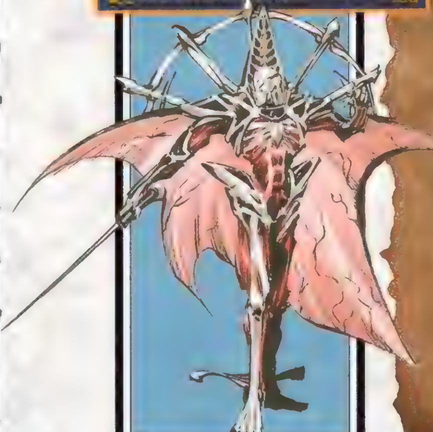
北京・死禁城に住む王妃。北京の重要人物や民を次々と幽閉していく。彼女の妖しい瞳の奥に潜む策略とは?



サンゼルマン伯爵
[ヨーロッパの怪人]

科学の力を悪用し、改造人間もどきの怪人を生み出してきた野心家。帝王になるという欲望のために、ヨーロッパの主要都市を次々と陥落させていく。







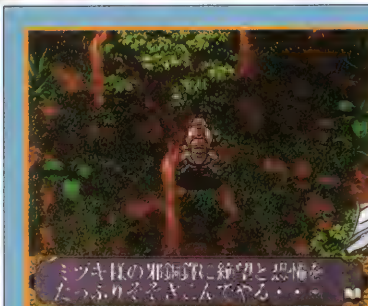
三剣洞光（みつるぎどうこう）
[二刀流の魔人]

日本の聖地である伊勢で、主人公を待ち伏せて抹殺するのが三剣の狙い。魔人の剣と必殺の技を使い、主人公に挑む。戦いの行方はいかに?





シバルバ
[南米の鬼]



自然と調和した聖なる地、グリーンヘル土着の魔物。長い封印から復活し、人々に憎しみの心や奇怪な病気をもたらす。体の不気味な模様と、肋骨をむき出しにしたその姿は、見る者を恐怖に陥れる。



魔法使いのルルが伝説の獣ポムと大冒険!!



ポップでラブリーなニュータイプのRPG『こみゅにてぃぽむ』の開発も順調に進み、今回新たにシステムの一部が変更された。以前はフィールドでの戦闘でポムはレベルアップしたが、最新版ではコミュニティの中でのみ成長するようになったのだ。これにより、SLGとしてのコミュニティの重要性が増しているのだ。さらに、ポムに名前をつけられるようになったことも大きなポイントかもしれない。



▲いろいろなタイプのポムがいて、能力にも個人差がある。役に立つポムは重点的にコミュニティで育てるとイイかもね。



◀フィールドやダンジョンでの冒険には、ポムを連れていくことができる。"解散"コマンドでポムが自動的に敵をやっつけてくれるぞ。

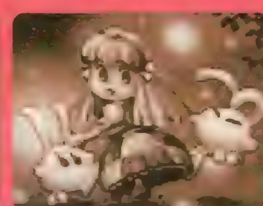


Story of Community Pom



モココ村の家畜、メェメェが何者かに食べられてしまった！　村長はポムの仕業と決めつけて、ポムを退治しようとしている。ポムと仲良しのルルは、ポムの汚名を晴らすため！人冒険の旅へと旅立つ！





こみゅにてぃぽむ

MY HOME TOWN

情報が待たれた期待のアクションRPG『こみにゅにてぃぽむ』。今回、うれしい続報を入手！　RPGとSLGの要素をパート別に大紹介!!

こみゅにてぃぽむ
MY HOME TOWN

ジャンル	A·RPG	価格	未定
メーカー	フィルインカフェ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	10月予定		

アクションRPG＋育成SLGで楽しさ倍増!!

RPG 多彩なアクションでワクワクの冒険へGO!!

ダンジョンに捕らわれているポムを助け出すため、クルエラ大陸の各地を冒険することになる。それぞれのスポットごとにシナリオが用意されていて、謎を解き明かしながら進んでいくのだ。戦闘はアクションで展開し、フィールドを徘徊する敵を武器や魔法でやっつけるのだ。



▶ここは、どこかのお城だろうか？ 大きなハネ橋が降りてきて、ルルたちを誘い入れる。



▲宝箱を開けてアイテム入手！ 開けるときの仕草がナイス♥



▶ルルには、スゴイ魔法を使う能力があるのだ。強いぞルルちゃん、がんばれ！



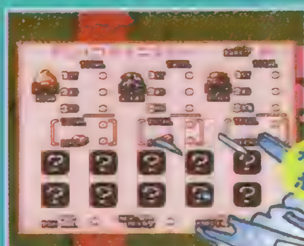
▶ちっちゃいポムだけど、頭を叩くと特殊能力を発揮!!

SLG かわいいポムたちを頼りになるパートナーに育てろ!!

捕まえてきたポムは、コミュニティと呼ばれる集団で放牧することができる。下で紹介しているように、ポムはえさを与えることで成長し、ポムの行動によってコミュニティに建物や畑などができて発展するのだ。ただ単にフィールドやダンジョンを冒険するだけではなく、ポムやコミュニティを"育てる"楽しみがあるぞ。



▶ここが、コミュニティの[illegible]

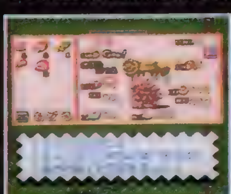


▲コミュニティにい[illegible]ベルが[illegible]されている



ポムにえさを与える

敵を倒すと、ポムに与えるえさを入手できる。えさにはいくつか種類があり、えさによってポムの行動が変化する。自分の目的に合わせたえさを集めてくるのがポイント！



◀ポムに何をさせたいかを考えて、与えるえさをチョイスするのだ。

ポムが行動を開始

ポムの行動には、建物や畑、放牧場を作るなどのパターンがある。えさを食べたポムは、コミュニティ内に散らばり、行動を開始するぞ。





◀▲ポムがセッセコと働いて、建物を建設中！

コミュニティが豊かに！

コミュニティは、いろいろなものができることで発展する。自分の好みで設定できるので、とっても楽しいよ。



◀▲プレイヤーによって発展が異なるので楽しいのだ。

TREASURE GEAR

トレジャーギア

恋人を助けるのが『トレジャーギア』の目的だけど、主人公がどんな道のりで目的を達するかはプレイヤーの行動しだい。いわば、プレイヤーがシナリオを作り上げていくRPGなのだ。

トレジャーギア

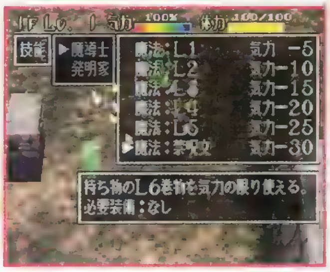
ジャンル	RPG	価格	¥5,800予定
メーカー	未来ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（2ブロック）
発売日	7月31日		

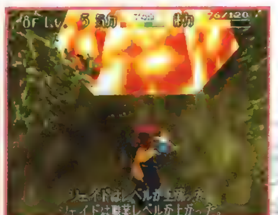
新感覚リアルターンRPGはここが面白い

「トレジャーギア」はプレイヤーしだいで遊び方が広がるRPGだ。10種類のうちから気に入った職業を選んで、ひたすら育てたり、珍しいアイテムを集めたりと、やれることは無数にある。ダンジョンもマップが変化するだけではなく、アイテムの位置や各種の仕掛けも毎回新たに設置されるのだ。さらに、自分が動いたぶんだけ敵も動く「リアルターンシステム」のおかげで、プレイのテンポまでプレイヤーの思い通りにできる。やるほどに味が出るゲームだ。

Skill 職業レベルを上げて技能を習得

プレイヤーが選べる10種類の職業には、能力値が関係するキャラクターのレベルとは別に"職業レベル"が設定されている。職業レベルがアップすると"技能"を覚え、例えば攻撃力を倍にする、魔法の巻物を無限に使えるなど、様々な能力が使えるようになるぞ。





▲モンスターを倒して職業レベルを上げよう
◀マスターまで育てた魔導士は、禁呪文も使いこなす。



戦いを有利に進める副職業

マスターレベルまで育てた職業は、副職業としてほかの職業と組み合わせることができる。このシステムを使えば"戦士の技能も使える魔導士"なんて設定も可能。

CHECK POINT 1 育て方はキミしだい！

ひとつの職業にこだわるか、組み合わせを楽しむか。この自由度の高さも魅力のひとつだ。



[illegible]

職業は全部で10種類

職業	説明
戦士	最初に選べる職業。体力と攻撃力が高く、多彩な剣技を使う。
[illegible]	[illegible]
魔導士	[illegible]
発明家	アイテムを合成して新しいアイテムを作り出す能力を持つ。
僧侶	知力が高く、戦士には劣るが体力もある。回復や防御が得意。
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
闘士	体力・攻撃力・防御力が高く体術も強力だが、魔法が苦手。
忍者	高い攻撃力と素早さを生かしたヒットアンドアウェイが得意。
[illegible]	[illegible]

Dungeon

のめり込み度抜群のダンジョン

ダンジョンでプレイヤーを待ち受けるのは、なにもモンスターだけじゃない。床に仕掛けられた罠が作動することもあるし、モンスタールームなどの危険な部屋に踏み込んでしまうこともある。常に新鮮な感覚で遊べるのはうれしいけど、けっこうきついのだ。



◀文字通りモンスターだらけの部屋。的確な判断が必要だぞ。



◀技能が使えない部屋。技能に頼る魔導士や僧侶は大ピンチ。



◀多数のアイテムが落ちている、見かけたら超ラッキーな部屋。

CHECK POINT 2 危険なときも考えて行動できる

リアルターンシステムでは、ゲームの進行を好きなときに止められる。ピンチのときでも、じっくり考えてから行動できるぞ。



◀こんな状況でもめげずに考えよう。

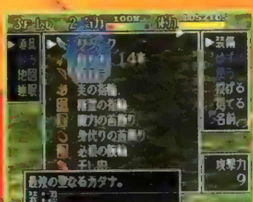
キャラの性別が選べる

ゲーム開始時にプレイヤーキャラを男女どちらにするか選択可能。イラスト右が男性主人公で左が女性主人公。それぞれ選ばなかった性別のキャラ（恋人）を救出することが目的となる。

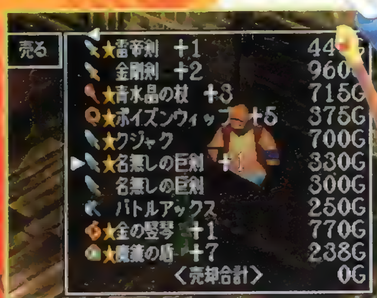
Item

危険な旅をサポートするアイテム

ダンジョンのあちこちに落ちているアイテムは、攻撃力・防御力を上げる装備品や体力回復に役立つ薬類、魔法が封じ込められた巻物など、どれも役立つモノばかり。中には呪われたアイテムもあるけど、もちろん呪いを解く薬もあるから大丈夫。めったに出ないレアなモノもあるから、アイテム探しだけでもかなり遊べるぞ。また、持ち帰ったアイテムを預けてコレクションするのも楽しみのひとつ。ただし、ハマリ過ぎて本来の目的を忘れないように！



▶装備できるアイテムは、職業によって大きく異なってくる。



▶道具屋はアイテムを預かってくれる。売ることもできる。



▲回復には薬草類。自分で飲む以外にも、モンスターに投げつけてダメージを与えることもできる。

CHECK POINT 3 なんとアイテムは合成もできる

発明家の技能を使えば、アイテム同士を合成することも可能だ。



▶合成後はまったく新しいアイテムに。リスト作りが楽しいぞ！

MASTER of MONSTERS マスター・オブ・モンスターズ

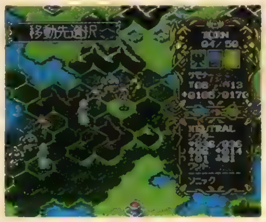
暁の賢者達

10年の歳月を隔てた今でも、基本的なシステムを変えることなく楽しく遊べてしまうのは、このゲームが優れている何よりの証拠。今回はそんな『マスモン』の新たな魅力の数々を紹介するぞ。

魔導士ガイアの凶行を止めるべく今1人の少年が立ちあがる!

ファンタジー世界を舞台に、召喚したモンスターを戦わせるSLG『マスター・オブ・モンスターズ』。もとは10年ほど前にパソコンで発売された名作SLGで、その後もMD版やSS版が発売されるなど、根強い人気を持つシリーズだ。今回登場するPS版は、基本的なスタイルを崩さず、ストーリー性とビジュアル面を大幅強化！　マニア向けと思われていたイメージを一新し、誰でも楽しめる「マスモン」へと生まれ変わっているぞ。

▼ヘックスシステムなど基本的なスタイルは変わっていないけど、PS版では新しい要素が追加され、マニアでも初心者でも楽しめる作りになっている。





▲戦闘になると画面が切り替わり、アニメーションによる迫力の攻防が見られる。攻撃の種類の選択によっては、反撃を受けないこともあるぞ。

STORY

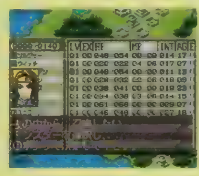
異常天才・ガイアは、その強大な魔力とカリスマ性により、すでに天上界での地位が約束されていた。あるとき天上界は、地上界とその下の煉獄界の動きに危惧を抱き、調査のためにガイアと6人の弟子を派遣する。だがその途中、突如ガイアは天上界に反旗をひるがえし、煉獄界のモンスターを召喚、地上界を恐怖に陥れる。はたしてガイアの真意は？

サモナーちゃんの早わかり『マスモン』講座

こんにちは、私、サモナーです。あなたがご主人様ですね。ここでは、新しい「マスモン」ならではの基本的なシステムについて簡単に説明しちゃいますから、初めてのご主人様も久しぶりのご主人様も、ちゃんと読んでくださいね。とくに「私たちマスターは何ができるのか？」という点を、把握しておいてくれないと、大変なことになってしまいますから、しっかり覚えてくださいね、ご主人様♥

モンスター召喚

モンスターの召喚は、私たちマスターが「魔法の塔」の上にいるときだけ実行可能で、「支配力」を一定量消費します。マップ内の「城塞」や「魔法の塔」を占領すればマスターの「支配力」は、増えていきますから、各ステージの最初は占領をメインにゲームを進めていくといいですよ。それとご主人様、マスターのレベルが上がれば、召喚できるモンスターの種類も増えますよ。



◀マスターによって召喚できる種類も違う。

大魔法の使用



▶マスターの強力な大魔法が炸裂！

大魔法はマスターのみ使用可能で、敵に大ダメージを与えたり自軍の回復をしたり用途はさまざま。私、大魔法には自信あるんですよ。

モンスターのクラスチェンジ

「マスモン」の特徴の1つとして、召喚したモンスターは成長するの。モンスターは経験値が一定量溜まるとレベルアップして、何回かレベルアップを繰り返すうちに、「進化」といって、より強力なモンスターへとクラスチェンジしていくんですよ。



▲ナイトからパラディンへとクラスチェンジ!!

モンスターの融合

マップ上に点在する寺院の上に、2体のモンスターをのせると、合成して1体の強力なモンスターを作り上げる“融合”が始まります。「人+人」、「人+獣」など、組み合わせ方は多彩ですけど、突然変異などが起こる場合もあるので注意してくださいね。



▲寺院を見つけ、「ドラゴネア」+「エニシエント」でトライ！



◀▲出来上がったのはなぜか「ゴーレム」。実は失敗例なんだけど育てるとかなり強力なモンスターになるぞ。



サモナー

秘める潜在能力ははかり知れない、発展途上の美少女マスター。主人公（アイロス）のことをご主人様と呼ぶ。

生まれ変わったPS版『マスモン』はココが違う！



その1 ストーリー性を重視したドラマティックなシナリオが展開する

アイロスという主人公が設定され、その協力者として６人のマスターから１人を選ぶ、という形になったＰＳ版。シナリオをこなしていくだけだった過去の作品に比べて、面と面の間にビジュアルシーンを挿入するなど、重厚なストーリーを盛り上げる演出面も格段にレベルアップ!! ガイアと６人のマスターとの間に存在する因縁が、複雑に絡みあって進行していくドラマティックな展開には、往年のファンならずとも、魅了されること間違いナシだ！



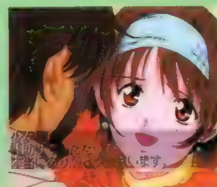
▲やはり！番目につくのは、このビジュアル面におけるパワーアップだろう。

キミの選択で展開が変わる

最初に６人のマスターの中から１人を選ぶことになるが、その選択しだいでは、登場する敵の順番やストーリーも微妙に違ってくるのだ。さあ、キミなら誰を選ぶかな？



▲敵に対してのリアクションもそれぞれ違う。



◀時には、とある街を救う外伝的な話もつづられる。

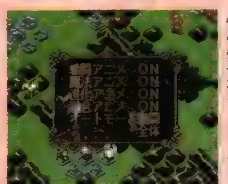
アイロス

故郷をガイアに滅ぼされた少年。神々に認められ、マスターを呼び出す能力を得た。

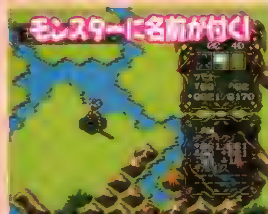
その2 より遊びやすく洗練されたシステム



戦闘重視か占領重視かをあらかじめ設定しておき、それにそってＣＯＭが自動的に味方ユニットを操作してくれる「簡易ＡＩ」などの初心者向け機能と、時間（朝・昼・夕・夜）の流れとモンスターの相性などの上級者向けのシステム、この両方の強化がはかられているため、ＳＬＧの初心者でもマニアでもＯＫな仕上がりになっている。また、演出の改良によりＳＳ版よりもさらにテンポよくゲームを楽しむことができるのだ。



◀ＡＩを使えば、ムダに悩む必要がなくラクチン。



▲モンスターに名前をつけることも可能。名づけは、ＳＬＧの基本（？）。これで愛着度もグーンとアップするぞ！

初心者も安心の"練習面"

最初のステージとなる第１面は、実は『マスモン』初心者のために設けられた練習面なのだ。ここでは神々の使者であるラファエルが実戦形式で、ゲームの基本的な操作について１つ１つ丁寧にレクチャーしてくれるのだ。１度きりなので、しっかり学んでおこう。





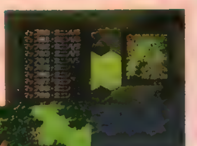
▲▶言われた通りに操作すれば、はい簡単。マニュアルいらずのＳＬＧ。

フォーチュナー

非力ゆえに恋人を失くした辛い過去を持つ、美と薄幸のマスター。ガイア変貌の真実を求めている。

VSモードもアツイぞ！

ＳＳ版では２人しか参加できなかった対戦プレイも、ＰＳ版では最大４人までが参加可能になった。また、メモリーカードを使って、育てたモンスター同士を戦わせるという"対戦モード"も搭載。ＰＳ版では敗者から、好きなモンスターを１体奪うことができるのだ。これは燃えるぞ～！





◀ＶＳ対戦は、ＣＯＭ戦とはひと味違った緊迫感があるのだ。

その3 物語を彩るPSオリジナルキャラクターも続々登場！

ストーリーの拡大に伴い、ＰＳ版では新キャラクターも登場してくる。敵役ガイア、その腹心グランディア、謎の少女ブリギッド……などなど、ストーリーのカギを握る重要人物として、彼らの動向には目が離せないぞ。



▲ガイアの腹心と言われているグランディア。



◀アイロスの前に現れ、さまざまな助言をする天空の使者・ラファエル。



ブリギッド

彼女もアイロスと同じく神々に選ばれた１人。ただ、その言動には不穏な影が…。

マスター・オブ・モンスターズ ～暁の賢者達～

ジャンル	SLG	価格	￥5,800
メーカー	東芝EMI	対応周辺機器	メモリーカード（３ブロック）マルチタップ
発売日	7月17日		

アルナムの翼
〜焼塵の空の彼方へ〜

今回はVol.46で募集した「アルナムキャラクター人気コンテスト」の結果と、プレゼントの当選者を発表するぞ。1カ月と短い募集期間にも関わらず、たくさんの投票に大感謝！　それでは、各キャラごとに厳選したイラストハガキとともに発表していこう。

アルナムの翼
〜焼塵の空の彼方へ〜

ジャンル	RPG	価格	未定
メーカー	ライトスタッフ	対応周辺機器	メモリカード（ブロック数未定）
発売日	夏予定		

1位 887ポイント カリン



やっぱりワタシが一番!! ヒロインの座はイ・タ・ダ・キ♥

魅力的な女性キャラが多い中で、見事トップの座に輝いたのはヒロイン格のカリン。なぜか女性票が多く、「菊池さんの声がイメージにピッタリ」とか、「カワイイ」などの理由が目立った。



▶兵庫県　松原奈緒子さん：自信たっぷりのクスミダ。いかにも何か企んでそうな「悪ガキらしさ」が印象的だ。



▲静岡県　椎名奈々さん：いよいよ旅立ちという雰囲気。カリンのもつ独特の可愛さが表れていてグー♥

2位 713ポイント クスミダ



男性キャラではオレがNo.1で当然だぜ！

色男2人を押しのけて、意外にも男性キャラ1位の座を勝ち取ったクスミダ。特に体験版をプレイした読者には人気が高く、外見というよりは3枚目的な性格に惹かれたらしい（笑）。

アルナムキャラクター人気

コンテスト結果堂々発表！

3位 524ポイント ジュナ





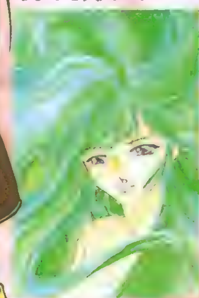
◀神奈川県　G・おいらさん：手慣れた感じのイラストで、ジュナの魅力がよく出ているね。

元お嬢様で超強気、さらにナイスバディという組み合わせも魅力的だけれど、一番のポイントは『アルナム』の世界で大阪弁という設定だ。特に関西方面&久川綾さんファンの票が多かったぞ。

5位 440ポイント マユコグ



▼岡山県　鮎川めぐみさん：色使いが鮮やかで、ちょっと大人のイメージ。



6位 403ポイント シュレン





▶福島県　翠龍久美子さん：確かに、ナンパな性格が魅力的かも。

4位 508ポイント エニクイ

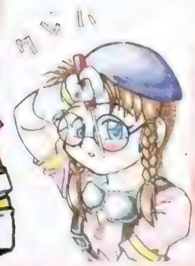




▶愛知県　北原健光さん：耽美的なイメージが……。女性ファンに捧げる一枚。

7位 141ポイント クレハ





▲東京都　半熟ひろふみさん：SDになっても可愛さは変わらない!?

総評　どのハガキもイラスト&文章に力の入ったモノが多く、『アルナム』への期待の高さが感じられた。発売前ということで、設定&イラストのみを元にした人気投票だったけれど、実際にゲーム本編をプレイすると、また違ったキャラの魅力が感じられるはずだ！

プレゼント当選者発表

多くの投票ハガキの中から厳選な抽選の結果、ソフト＆テレカのセットの当選者は以下の10名に決定。プレゼントの発送はソフト発売後になるので、楽しみに待っていてね。

PN:椎名涼鬼（福島県）、大西るい（神奈川県）、名取一崇（神奈川県）、松原奈緒子（兵庫県）、矢田朱里（兵庫県）、荻野直子（滋賀県）、PN:みさき・S（大阪府）、松岡芙美（奈良県）、村上賢（山口県）、麻生耕司（広島県）、以下敬称略


"PS"マークおよび"Play Station"はソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
PlayStation
Formation SOCCER'97
The road to France
新開発「ポジション・サポート・システム」が
ワールドクラスのスペクタクルサッカーを実現する！
世界32カ国の強豪が、自国の誇りを賭けて激突する。
キーとなるポジションのプレイヤーがボールを持った場合に、自動的に、他の選手がそれをフォローする動きをとる「ポジション・サポート・システム」。
日本(JPN)：「ジャパニーズドリームの実現」
使用フォーメーション 4-4-2B
フルポリゴンで表現された選手が、フィールドを所狭しと駆け
ゴールゲット後の興奮を更に盛り上げる「リプレイ機能」や、チーム・選手への感情移入を高める「リネーム機能」等も装備。
Try Again!
アンケートに答えて、素敵なグッズをもらっちゃおう！
※詳しくは商品同封のアンケート葉書をご覧ください。
1 アディダスサッカースパイク"ルイーザ"（株式会社デサント提供）
2 "バイエルンミュンヘンレプリカシャツ"（オペルジャパン提供）
3 MDインハウス・モバイル・ステレオ MDX-A7 "RAMPAGE"（株式会社ケンウッド提供）
4 ノキア製オリジナル携帯電話（非売品）（ノキア・モービルホン・ジャパン株式会社提供）※月々の基本料金、通話料はご自身のご負担となります。
5 モルテン製サッカーボール "FF421" "FF520"（株式会社モルテン提供）
6 USAナンバーワンスポーツ飲料 "ゲータレード"（雪印乳業株式会社提供）
スタッフ募集中！ 1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.クリエイター養成スクールの専任講師または運営管理 5.広報・宣伝 6.営業
※詳しくは電話にてお問い合わせ下さい。総務部 TEL0422-70-7777
◆ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796 ◆ホームページアドレス http://www.human.co.jp
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
ヒューマン株式会社
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13

新作●ソフトステーション
Soft Station

VOL.49

ジットリした梅雨のまっただ中。外出もおっくうになって、気分は憂鬱になっちゃうけれど、PSゲームの最新情報は日本晴れのテンコ盛りだぞ！ジメジメした気分をブッとばす、力まかせの新作ソフトステーション16ページをどうぞ！

「ミントン警部の捜査ファイル」道化師殺人事件

パソコンAVGの全盛期に発売された名作がPSで復活する
推理小説の本家本元、英国で起きた連続殺人を解き明かせ!

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	リバーヒルソフト	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

英国を舞台とした本格推理AVG!!

リバーヒルソフトといえばパソコンゲーム全盛時代から重厚なシナリオの推理ＡＶＧを送り出してきたことで有名だよね。そのリバーヒルソフトから『道化師殺人事件』がリメイクされてＰＳで発売される！　プレイヤーは、ブライトンでの殺人事件を解決するために、ロンドン警視庁から派遣されたミントン警部という立場。街の住人やサーカス団員から情報を収集し、推理のかぎりをつくして事件を解決しよう。イラストを使ってポリゴンで表現された街での移動は３Ｄで表現。移動画面の動きは、驚くほどスムーズだぞ。

物　語

1932年8月2日…
その殺人事件は起こった！

イギリスの港町ブライトン。街で興行を行なおうとしていたサーカス団の道化師が、背中から心臓を刺され殺害された。現場はサーカス団所有のシャワーワゴン内部。証拠を収集しサーカス団員に話を聞くうちに事件は意外な展開をみせていく。はたしてその真相は…？

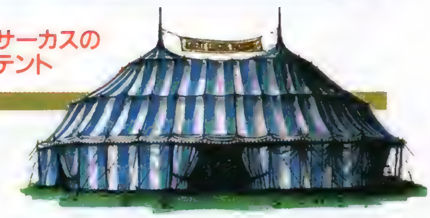


◀犯行現場を中心に、まずは地道な聞き込みをしていくことになる。

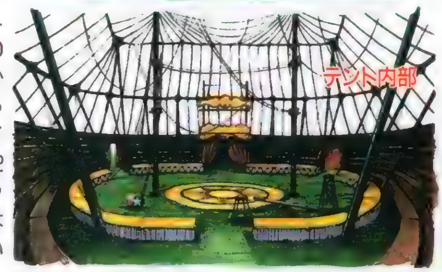
舞台

情緒あふれるイギリスの街をイラストで再現

舞台であるイギリスの港町、ブライトンは３Ｄで表現されており、家や石畳の道路はイラストからおこした素材が使用されている。人の手によって描かれた暖かみがあるイラストで再現されたイギリスの街並みは、1932年という時代設定にピッタリのノスタルジックな雰囲気をかもしだしているぞ。

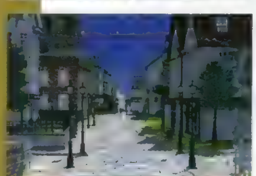


サーカスのテント



テント内部





英国の町並み…



オールドレディーハウス



酒場

人物

微妙に変化する登場人物の表情

このゲームでは表情の変化にモーフィングという手法が使われており、顔の動きは非常に滑らか。職務質問中の相手の表情を読んで、推理力をフルに働かせよう。





エルフを狩るモノたち —完全版—

人気アニメ『エルフを狩るモノたち』がＡＶＧになってＰＳに登場！　たのしい要素満載でファンも大満足だ！

ジャンル	AVG	価格	未定
メーカー	アルトロン	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	8月予定		

TVアニメ版のストーリーに＋αを加えた超豪華なAVGだ！

ＰＳでは花札ゲームとしての発売も決定している『エルフを狩るモノたち』だけど、こちらの『完全版』は、ＴＶアニメ版のストーリーをもとにしたＡＶＧだ。おなじみの主人公３人組が、かわいい（美しい）エルフたちを相手にゲームでも派手なドタバタ活劇を繰り広げるぞ。またこのゲームには、アニメとは異なるオリジナルの展開が２通り用意されている。各シナリオのクリアのしかたによってルートが分岐し、場合によってはアニメ版と違う未知の結末を迎えることもあるのだ！

ドタバタの展開！



▲ストーリーはさまざまなかたちで分岐し、進め方によっては原作とまったく違う展開になることも。結末も複数ある。

ＴＶアニメのオープニングを完全再現！

もうさすがＰＳ！　って感じのオープニング。ＴＶアニメ版のオープニングテーマに乗ってビジュアルが流れるので、アニメを見るのと同じ感覚でゲームを始められる。ファン感激のナイスな演出だね。



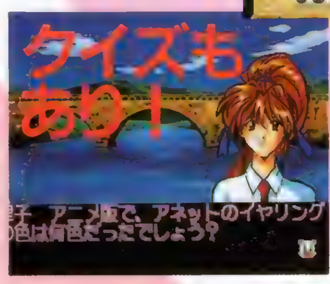
▶ストーリーのノリと雰囲気が伝わってくるオープニングアニメーション。

6種類のミニゲームを搭載！

このゲームにはＰＳ版オリジナルの要素として、６種類の楽しいミニゲームが搭載されている。これらのゲームは物語の途中に挿入され、それぞれのノルマを達成すると先の展開に進めるのだ。

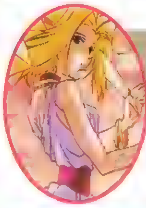


▲20回のスロットで一定金額を越えるとクリアできる。目押しの鬼になれ！

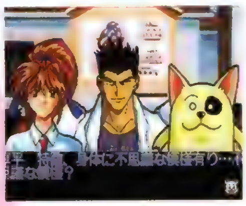


▲主人公キャラが登場してプレイヤーにカルトな問題を出題する。

ファンタジー世界が舞台のちょっぴりHなストーリー♥



基本的なゲームのストーリーは、ＴＶアニメ版とまったく同じ。突然異世界に飛ばされた淳平、律子、愛理の３人は、自分たちがいた世界に戻るために、必要な５つの送元呪文を探して、旅先で出会うエルフたちを片っ端から脱がせていく。



▲主人公たちは身体に呪文を持つエルフを探して、いろんな国を旅する。

会話メインのゲーム展開！



ストーリーは基本的に、登場キャラクターたちの会話のやりとりをメインに進む。会話中のキャラは画面に表示されるぞ。



ビジュアルシーンも挿入！

さらに、劇的なシーンになると画面フルサイズのビジュアルシーンが挿入されるのだ。アニメで表現される名場面に注目！

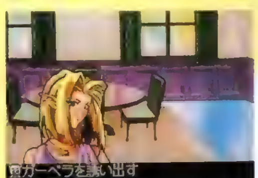




◀エルフを脱がせる場面ではこんなドキドキのビジュアルが！

ゲーム中の選択肢で先の展開が変化する！

各章でのシナリオの重要なポイントでは、その場の状況にどう対処するかの選択肢が現れる。そこでプレイヤーがどんな行動を選んだかによって、先の展開がかなり違ってくるぞ。わざとアニメとは違う選択をして、新展開を見るのもいいかも？



▶プレイヤーの選択しだいで、ストーリーの展開が変わる。



▲あとで後悔しないように、よく考えて選択肢は選びたいところ。

TOTAL NBA '97

**PS最高峰のバスケットボールゲームが
前作をうわまわる大迫力と高い完成度で再登場!!**

ジャンル	SPG	価格	¥4,800
メーカー	SCEI	対応周辺機器	メモリーカード(1～3ブロック予定) マルチタップ(最大8人まで)
発売日	6月27日		

さらなるクオリティで、NBAが帰ってきた!!

NBAの選手たちが繰り広げる迫力のプレイがさらなるクオリティで再び登場するぞ！『'97』では、プレイヤーキャラの作成といった数々の新しいシステムが導入されている。操作性も前作に比べて格段によくなっていて、ダンクシュートのバリエーションが増えていたりと、遊びごたえは満点だ。シミュレーションモードも健在で、さらにマルチタップを使えば最大8人までの同時プレイができる。ガンガン盛り上がれるぞ。





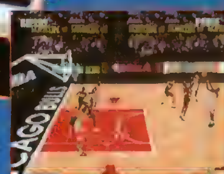


▼華麗なスペシャルテクニックが冴える。

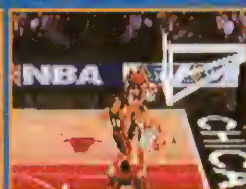
◀▲多彩なテクニックを駆使し、相手のゴールに豪快なダンクを決める！

OFFENCE

オフェンスの基本は、すばやい展開で試合を進めていくことだ。のんびり攻めていたのでは、まず勝つことはできないぞ。ドリブルやフェイク、絶妙なパスワークといったテクニックを駆使してシュートを決めよう。様々な視点から見る豪快なダンクシュートは、何回決めても気分爽快。バシバシ狙うのだ。







◀レイアップシュートを決めて得点を稼ごう

DEFENCE

バスケのディフェンスは同時に反撃のチャンスでもあるのだ。スティールやブロック、リバウンドを上手く決めて敵の猛攻を防ぎ、攻撃に結びつけよう。とくに有効なのはスティールで、ボールを奪ったら速攻で反撃しよう。



▲素早く相手のボールを奪ったらすぐに反撃だ



▲上手くタイミングを合わせてブロックしよう。



▲リバウンドを制する者がゲームを制す！



▲相手がミスした隙をついて一気に攻めよう。

FORMATION フォーメーション

『'97』では、前作以上に豊富なフォーメーションが用意されているぞ。試合中にボタン1つで瞬時にフォーメーションを変更できるので、戦略性の点でも、より深くNBAの世界を堪能できるようになったのだ。



▲マンツーマンディフェンスで相手のミスを誘うのだ。



▲リバウンドを中心にゲームを組み立てていくのだ。



▲ダンクシュートを狙いやすいフォーメーションだぞ。

SYSTEM

『'97』には、チームメイトにボタン1つでパスすることができる「アイコンパス機能」などの魅力的なシステムが追加されたぞ。



▶ボタン一つで思いのままにパスをだせます



子育てクイズ マイエンジェル

総問題数15,000問！ どんな娘に成長するのか？ 娘の人生はすべてキミの解答にかかっているのだ！

ジャンル	ETC	価格	未定
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)
発売日	夏予定		

クイズに答えて娘を立派な女性に育てよう!!





▲見てもらえればわかるようにＰＳ版では、イベントの画面が大きくなって、新しく描き起こされているのだ。娘が経験するさまざまなイベントを画面一杯の大きさで、アーケード版をさらに越えるクオリティで楽しめちゃうのだ。

クイズゲームに娘育成の要素がミックスされて全国のお父さん（笑）に大ヒットした『子育てクイズ マイエンジェル』が、ついにＰＳに登場するぞ！ しかもＰＳ版は、アーケード版を完全移植したモードの他に、より子育てに熱中できるさまざまな新要素が盛り込まれたオリジナルモードを収録した豪華２本立てなのだ。アーケード版をやり尽くしたお父さんでも十分楽しむことができるぞ。発売日が待ち遠しいね。



▶娘から出題される問題を正解すると、正解した問題のジャンルによって娘の性格に「まじめ」「お色気」「おたく」「わんぱく」などの要素が加えられるのだ。



ところで… 子育てクイズって？

親になったプレイヤーが、娘から出題される問題に答えていき、ノルマ数をクリアすると、娘が成長していくという育成要素を含んだ新感覚のクイズゲームなのだ。



▲ゲーム中では、クイズを解答する以外に、行動を選択するイベントも発生するぞ。

▼自分の選んだ選択肢によって、娘の性格が変わっていくのだ。



PSオリジナルモードを大紹介!



この『子育てクイズ マイエンジェル』には、「アットホームモード」とよばれるＰＳ版オリジナルの要素が盛り込まれたモードが収録されている。この「アットホームモード」では今回紹介していること以外にも、グラフィックの全面描き直しや画面サイズの最適化、メモリーカードへの対応、オープニングムービーの追加、声優〝鈴木真仁〟さんによる音声の録り直し、娘に名前をつけられるなど、さらに子育てが楽しくなる新要素だらけなのだ。ここまでくると、アーケード版とは別のゲームといってもいいくらいだよね。

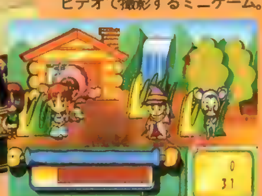
その1 新イベント&ミニゲームの追加！

PS版オリジナルの「アットホームモード」では、アーケード版にはなかった新イベントの他に、イベント内ミニゲームまで用意されていて、娘の成長を直に手助けできるぞ。

ほほえましいイベントがいっぱい!



◀デパートで買い物中にはぐれた娘を、やっと発見。こんなイベントがたくさん用意されているぞ。



▼これは、娘の学芸会の劇をビデオで撮影するミニゲーム。

その2 総問題数15,000問！

アーケード版でも7,000問あったのに、PS版ではさらに8,000問が加えられてボリューム満点！ これならアーケード版を極めた人でも安心だね。



▲一般的な問題からカルトな問題まで、幅広いジャンルに渡って出題されるのも魅力の一つ。

その3 アルバムモードの追加！

ゲーム中に発生した数々のイベント画面を見られるのが、このアルバムモード。思わず娘との思い出に浸ってしまうこと間違いなしなのだ。



▲工事現場でアルバイトをする娘。アルバムモードで見ると、なぜか懐かしい感じがするぞ。

娘との思い出がよみがえる……



タイムクライシス
+ガンコン

アーケード版を極めた人への挑戦状!?
手に汗握る3Dガン・STG、このPS版はひと味違う!!

ジャンル	ガンSTG	価格	¥7,800
メーカー	ナムコ	対応周辺機器	ガンコン専用（同梱セットのみの発売）
発売日	6月27日		

PSオリジナルのスペシャルステージ、エリア分岐条件の秘密に迫る!

全4エリアで構成され、各エリア攻略中に一定の条件を満たすことで、次に進むエリアが分岐するスペシャルステージ。今回はPS版最大の魅力とも言えるこのスペシャルステージの、エリア分岐条件を一部公開するぞ。この分岐は最終ステージにもちゃんと用意されていて、条件を満たしたかどうかでエンディングまでもが変化するようになっているのだ。

AREA1

ホテルの玄関から突入し、ロビーを突っ切ってエレベーターホールへ。6つ目の銃撃ポイントとなるこのエレベーターホールを、31秒以内にクリアすれば、エレベーターに乗ってAREA2-Aへ進むことができるぞ。条件を満たせなかった場合は、後ろの階段からAREA2-Bへと進むことになるのだ。



◀玄関から、激しい敵が早速のお出迎え。



▶31秒という制限時間は、ちょっと厳しめ!?

AREA2-A

カジノを経由して、パーティ会場へ。5つ目の銃撃ポイントをクリアすると、初のボスキャラ、ブーメラン男が登場する。50秒以内に倒せれば、AREA3-Aへ進むことができるのだ。



◀エリア間では全体図が出る。上のエリアほど難しいのだ。



▲変則的なブーメランの動きに気をつけて、素早く倒すのだ。



◀カジノ内での銃撃戦。敵は従業員なのか!?

AREA2-B



◀ショッピングモール内。危険な客と店員です。



◀前方にある、ガラス張りの部屋を狙うのだ

ショッピングモールを横切り、通路のダストシュートからゴミ捨て場へ。エリアの最後、6つ目の銃撃ポイントで画面前方上のクレーン操作室を破壊するとクリアとなり、AREA3-Bへ進むことができる。普通に敵を倒してもクリアは可能だが、その場合はAREA4-Cへと進むことになる。

AREA3-A

スペシャルモードのボス、カンタリスを追ってホテルの屋上を進んでいく。このエリアは7つの銃撃ポイントからなり、最後は給水タンクにカンタリスを追いつめることができるのだが……。



▲優雅な景色を背に、激しい銃撃戦。戦うより、プールで泳ぎたい……!?

AREA3-B

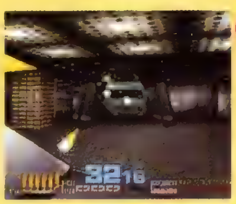
コンピュータ室を経由し、ミサイル倉庫へと進んでいく。最後の8つ目の銃撃ポイントで、燃料タンクに5発以上流れ弾が当たってしまうと、AREA4-Cに進んでしまう。射撃の正確さが試されるエリアだ。



▲燃料タンクに流れ弾が当たらないように注意しよう。

AREA4-C

一応の最終ステージ。8つ目の銃撃ポイントの最後に登場する、カンタリスの乗る車に8発以上銃弾を撃ち込むことができればハッピーエンドとなる。条件を満たせなければ、カンタリスに逃げられてしまうのだ。



▶弱点のフロントガラスを狙え!



◀カンタリスの車が迫る! 急いで銃弾をたたき込め!!

AREA4-?

AREA4-?

背景を利用して戦いを有利に進めよう!

このゲームでは、アーケードモード、スペシャルモード共に、背景のオブジェクトを撃つことで、思いがけない効果を得られる場合があるのだ。アーケードモードの中にも、PSオリジナルのフィーチャーが隠されているので、探してみよう。



▲ヒアノを撃って閉じれば、敵が狙いやすくなる



▶コンテナを破壊すれば、敵を一掃することも!!

モンスターファーム

お気に入りのCDから生まれたモンスターを最強の1体に育てる! 友達と対戦もできるモンスター育成SLG

ジャンル	育成SLG	価格	¥5,800予定
メーカー	テクモ	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)
発売日	7月24日		

キミ好みのモンスターを強く、賢く、かわいく(?)育てよう!

豊富な種類のモンスターの中から1体を選んで、バトル大会を勝ち抜ける強いモンスターを楽しく育てよう。このゲームの最大の特徴は、音楽やゲームのCDなど市販されている様々なCDのデータからモンスターを生み出せることだ。登場するモンスターは個性豊かで、時には甘えたり怒ったり、すねたりしてプレイヤーを困らせることもあるのだ。よりモンスターに愛着がわいて、育てた成果を試すバトルにも熱が入るというものだね。

円盤石(CD)からモンスターが生まれる!

CDからモンスターのデータを読み込むと、円盤石としてゲーム内に登録される。この円盤石からモンスターが生み出されるのだ。



◀CDを読み込んで円盤石として登録だ。



▶円盤石からどんなモンスターが生まれるのか、ドキドキする瞬間だね。





豊富なモンスターが登場

◀ゲームに登場するモンスターは、なんと[illegible]種類以上いるのだ!



私たちが育てたモンスターを優勝に導こう!

育成の成果をためす バトル大会

1歳未満のモンスターが対象の幼年リーグや、人気投票で出場者が決定する年末の大一番など、闘技場では年間を通じて多くのバトル大会が開催される。これらのバトル大会に参加して良い成績をおさめれば、モンスターの人気が上がるうえに、高額の賞金も!



総当たりの時間制限バトル!

▲◀バトル大会はリーグ戦でおこなわれ、それぞれの試合には制限時間が設定されているのだ。



◀「FIGHT!」の号令とともに、激しいバトルの火蓋が切って落とされる。



▲バトル中はプレイヤーがチャンスを見はからって攻撃の指示を出す。言うことを聞かないことも…。



◀やったぜ大勝利! KO勝ちすれば人気もアップ。うちの子、立派になって…。



がんばって強いモンスターを育てようね!

どう育てるかはキミしだい 育成

ゲームのメインである育成のパートでは、モンスターに仕事をさせたり、一定期間の修行に出したりしながら能力を上げる。育成メニューはバラエティに富んでいてどんな育て方をするのも思いのまま。



▲モンスターのステータスを見ながら、育成のプランを立てよう。



お仕事

◀きっちり稼いでおかないと、資金が底を突いてしまうことに。



休養

◀たまには休養も必要。疲れをとって来週からもがんばって!



修行

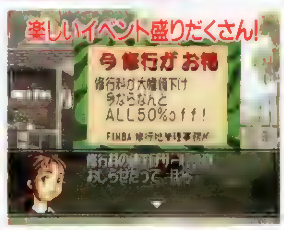
◀かなりの費用がかかるが、能力が飛躍的に上がる。しっかり!

まだまだ尽きない「モンスターファーム」の魅力! 続報を待て!!

今回はゲームの基本的な部分のみを紹介したけど、個性的なモンスターとの触れ合いなど、この『モンスターファーム』にはまだまだ楽しい魅力が詰まっているのだ。続報に期待しよう。



▶モンスターはそれぞれの性格にあったかたちで自己主張してくる。ラブリー!!



▲修行費が半額。今が絶好のチャンスだぞ。



怪人に追われる恐怖の体験。SFCの名作がPSに待望の移植！

CLOCK TOWER クロックタワー ～The First Fear～

ジャンル	AVG
メーカー	ヒューマン
発売日	7月17日
価格	¥3,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

恐怖の館から脱出できるのか！

昨年末に発売され、大人気を呼んだ「クロックタワー2」。その前作である『クロックタワー』(SFC版)が、パワーアップしてPSに登場するぞ！　ゲームはマルチシナリオ、マルチエンディングで展開。操作方法は、移動したい場所、調べたいものをクリックするだけ。これで主人公であるジェニファーがさまざまなアクションを見せてくれるのだ。システムなどはSFC版と同じだが、新イベント&グラフィックなどが多数追加されている。果たしてジェニファーは、シザーマンたちの魔の手から逃れられるのか!?



▲操作は簡単。目標をクリックするだけでジェニファーが移動したり、調べたりする。



◀迫り来るシザーマン。車などに隠れてやりすごしたり、モノを投げて撃退しろ！



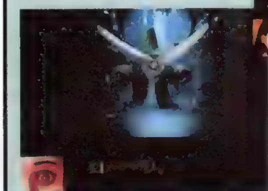
▲館の中には、身の毛もよだつような場所や気味の悪いものが、いくつも存在している。

怪人は恐怖とともに現れる！

シザーマンはどこにでも、どこからでも現れる。まさに神出鬼没！　果たしてジェニファーはこの恐怖から、逃れられるのか!?



▲大広間に出ると突然、天井のステンドグラスを破り、シザーマンが降りてくる！



◀ローラの死体が浴槽に!?　驚く間もなく、シザーマンが！

パソコンで大ヒットした3D・STGがPSで登場！

メックウォリア2

ジャンル	3D・STG
メーカー	バンダイビジュアル
発売日	8月予定
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

過酷な任務をクリアせよ！

パソコンで大ヒットした3D・STG『メックウォリア2』が、ついにPSに移植される！　時は31世紀、プレイヤーはロボット（メック）を操り、さまざまな惑星を舞台に数々のミッションを遂行、軍での昇進を目指すのだ。戦場となる3Dバトルフィールドは氷の世界や砂漠、峡谷など実に変化に富んでいて、ただ闇雲に戦うだけでなく地形にあわせた戦術も必要になってくる。さらに爆発時の炎の舞い上がり方やメックの壊れ方などもリアルで、「31世紀のロボット・ウォーズ」を見事に演出しているのだ。

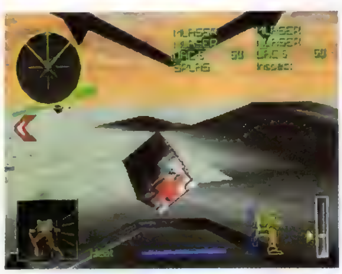




▲自分の乗るメックは、12種類の中からカスタマイズして使用できるぞ。



◀戦いの基本は、敵を常に視界に入れ、側面を突くように攻撃することだ。



▲ミッション中、アイテムを拾うことによって、メックの機能をパワーアップさせることも可能。

美しいムービーは必見！

オープニングだけではなく、自らの属する氏族を選ぶときなどに流れるムービーは、「ターミネーター」などを手掛けたデジタル・ドメイン社が作っている。クオリティは保証つきだ！

▼ムービー中には、目的などが簡単に説明されている。





▲ムービーを見るだけで、気分が盛り上がること間違いなし！

雷弩機兵（ライドギア）ガイブレイブ

簡単操作で楽しめるA·RPGが登場！
様々なパーツを手に入れ「ライドギア」を強くしていこう！

ジャンル	A·RPG	価格	¥5,800
メーカー	アクセラ	対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）
発売日	7月18日		

さらわれた少女を追って熱血少年たちの冒険が始まる



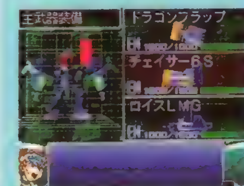
▲戦闘フィールドには奥行きがあり、軸があわないと攻撃は当らない。また、ここでアイテムが手に入ることもあるぞ。

『雷弩機兵ガイブレイブ』は、ライドギアと呼ばれるロボットを操り、縦横無尽に大活躍するA・RPGだ！ 主人公たちはライドギアを駆り、軍隊にさらわれた少女「モモリータ」を助け出すため、旅立つことになる。果たして彼らの行くてには何が待ち受けているのだろうか？ プレイヤーは下で紹介している4人のキャラの中から1人を選択する（街に戻ればキャラの変更は可能）。またライドギアは、敵を倒して手に入れたお金で、ウェポンやパーツを購入してパワーアップしていく。さらに経験値を稼いでレベルアップすることで、必殺技も修得できるぞ。操作も簡単で、ACTが苦手な人でも十分楽しめるのだ！

ウェポンも種類がいっぱい!!

ウェポンは、腕に接近専用武器やハンドガンなどを、肩にミサイルやレーザーなどを装備することが可能。また、シールドも持てる。





◀▲ウェポンは肩と腕に3つずつ、合計6つ装備できる。使えるのは腕と肩、それぞれ1つずつ（合計2つ）で、後の4つは状況に応じて切り替えて使うことになる。



おてんば"スカリー"
ライドギア2号機"ハーピー"のパイロット。楽天的で自分勝手な女の子で、ケンのことを子ども扱いしたり、つい嫌みを言ってしまう。

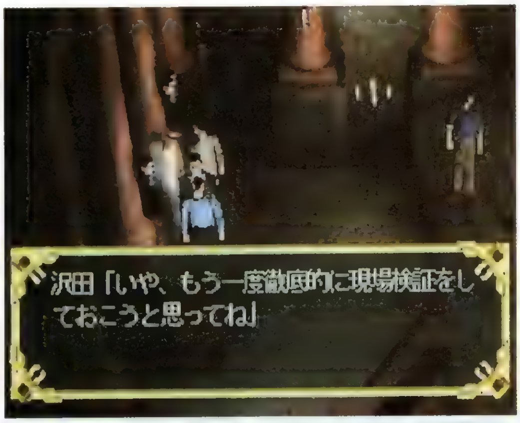
熱血少年"ケン"
ライドギア1号機"ブレイブ"のパイロット。曲がったことが大嫌いな上、無鉄砲で物事を深く考えない男の子。ケンカの腕には自信がある。

ともに戦う 四人の仲間たち

軍隊にさらわれたモモリータを救うため、ともに戦うのがこの4人の戦士たち。ケンカもするけど、仲間を思う気持ちは誰にも負けない！

怪力"ライデン"
ライドギア3号機"シクローペ"のパイロット。力自慢だが冷静沈着、頭脳明晰でもある。武士道精神を重んじるが、おっちょこちょいな一面も……。

ナルシスト"ジョニー"
ライドギア4号機"エッジ"のパイロット。キザな性格で、必要以上に冷静さを装っている。また、おしゃれ好きで、"エッジ"の美観に気を使っている。



中世ヨーロッパの古城を舞台とした本格派AVG！

ザルツブルグの魔女

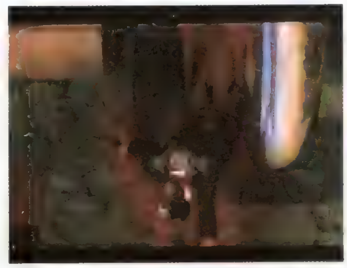
ジャンル	AVG
メーカー	T-DOGS
発売日	6月20日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

魔女は本当に実在するのか？

ヨーロッパはザルツブルグ――この地に、己の美しさを保つため、若い乙女の生き血を浴び続けた魔女の伝説が残る城があった。その名はノイエシュタット城。好奇心からこの城を訪れた主人公たちは、しかし、自分たちを待ち受ける〝恐怖〟に気がつくはずもなかった……。この『ザルツブルグの魔女』は、古城を舞台に巻起こる連続殺人を描いた３Ｄ・ＡＶＧだ。連続殺人は今も古城に生き続ける魔女の呪いなのか？　それとも計画的な殺人なのか？　その謎を解き明かすのは、主人公であるキミなのだ！

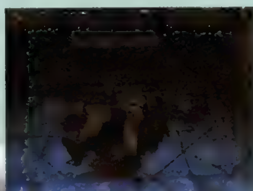

▲通常の移動は、見下ろし型の３Ｄポリゴン画面で進行していく。


◀次々と殺されていく仲間たち。目に見えない恐怖が主人公たちを追いつめていく。


▲選択によっては主人公も同じ運命をたどることも……。そうならないためにも慎重に行動しよう。

恐怖のイベントムービー！

イベントシーンでは画面が切り替わり、ムービーが流れる。その美しさが、恐怖の殺人劇をよりいっそう盛り上げてくれるのだ。


▲暗闇が支配する古城の一室。そこに横たわる死体の不気味さまで伝わってくるようだ。


◀様々なカメラアングルで、イベントは進んでいく。

今、流行のルアーフィッシングがPSで楽しめる。

スーパーブラックバスX

ジャンル	SLG
メーカー	スターフィッシュデータ
発売日	6月27日
価格	¥5,800
対応周辺機器	メモリーカード（1ブロック）

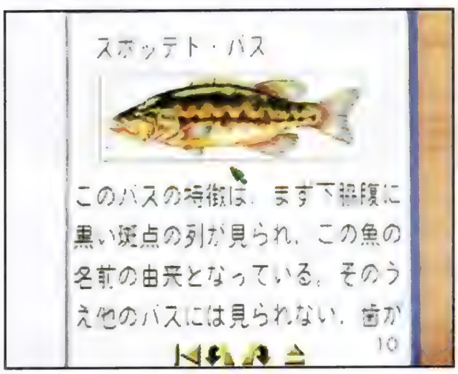
ブラックバスとの熱い戦い

最近、フィッシングを趣味としている人が増えている。その中でも人気の的となっているバスフィッシングを手軽に楽しめるのが、この『スーパーブラックバスＸ』だ。プレイヤーはボートで狙うポイントに移動し、ルアーを選択して釣りに入るのだ。そして視点を水中に切り替えれば、普通の釣りでは味わえない〝魚を直接見ながらの駆け引きを楽しむ〟ことができてしまうのだ！　もちろん、それだけでなくバスの生態や特徴、登場するルアーなど、さまざまな知識を学べるようにもなっているぞ。





▲視点の変更によって、水の中の様子までバッチリ。これで魚の動きもよく見える。



◀ゲームに登場する魚の特徴などは、自分の部屋の本棚をクリックすることで調べることが出来る。



▲ルアーは何種類も用意されている。そのときのコンディションにあわせて使い分けることが必要。

場所に合わせてキャスティング！

キャスティング（竿の振り方）は、オーバーヘッド、サイドハンド、フリッピングの３種類が用意されている。それぞれ特徴があり、ポイントに合わせて使い分けなければならないのだ。

▼パワーと角度を決めて、キャスティングしよう。





▲サイドハンドキャストは基本となるキャスティングだ！

マイホームドリーム

アナタもこのソフトで、マイホームの「夢」を明確で具体的なヴィジョンにしてみませんか？

ジャンル	住宅設計シミュレーション	価格	¥5,800
メーカー	ビクター・ソフト	対応周辺機器	メモリーカード（10ブロック）
発売日	7月25日		

依頼主のニーズに応じた素敵な家を造ってあげよう！



このゲームのメインとなるストーリーモードでは、依頼主たちからさまざまな注文や要望を聞き出して、少しでも多くそのニーズに応えられるように家を設計する。今回は、そのストーリーモードの流れを追いながら、ゲームの中身を詳しく紹介していくぞ。

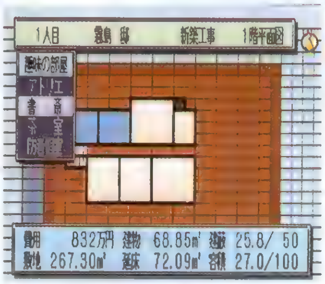


◀こんな要望ならぜひかなえてあげたいが、中には無茶を言う依頼主も。

『マイホームドリーム』の楽しいポイントを紹介！

1 複雑な要素を大胆にカットした設計パートが楽しい！

「家の設計」と聞くと、専門的な知識や複雑な手順が必要に思えてしりごみする人も少なくないはず。しかし、この『マイホームドリーム』は配電図や水道工事といったややこしい要素を排除し、家の設計をヘルプ機能つきの明解なシステムと簡単操作で実行できるようになっている。誰にでも思いどおりの住宅設計が楽しめるのだ。



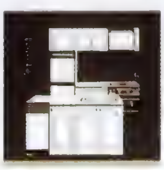
◀簡単な操作と手順でも、設計はかなり細部まで精巧にシミュレートできる。

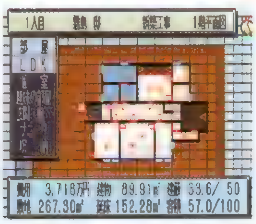
2 個性豊かな依頼主たちを満足させるのが楽しい！

ストーリーモードに登場する10組の依頼主たちは、家の設計に対し、それぞれの都合や好みで多くの注文を出してくる。それらの要望を1つ1つ満たしながら、彼らが望んでいる家を、パズルを解くように設計していくのも、ゲームの大きな楽しみの1つなのだ。

パーツの種類は豊富！

▼豊富なパーツの中から要望どおりのものを選ぶのは大変……。

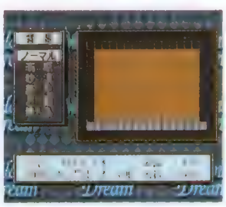




▲寝室やキッチンなど、部屋の位置や向きも要望に入っている場合が多い。部屋の配置はまさにパズル感覚。

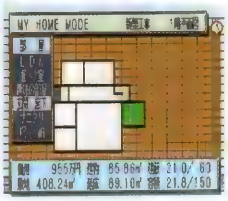
3 自由な家造りが楽しめる「マイホームモード」が楽しい！

このゲームには、「ストーリーモード」のほかに、「マイホームモード」が用意されている。このモードでは、土地の場所や面積などを自由に設定でき、さらに予算も無制限なので、自分の思い通りのマイホームを造ることができるのだ。



▲土地の設定には無人島や月面といった、かなり奇抜な場所も用意されている。どんなところに家を建てよう？

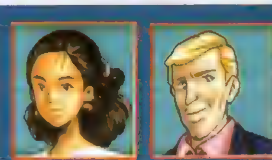
▼マイホームを設計する手順はストーリーモードとまったく同じ。自分の理想の住まいを造ってみよう。



依頼主の家が完成するまでのゲームの流れ

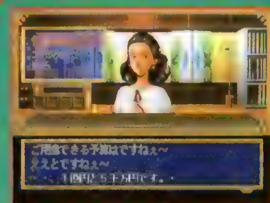
A 依頼主の選択

最初に、待合室にいる10組の依頼主から1組を選ぶ。女優や作家など、依頼主は職業も性格もかなり個性的だ



B 依頼主との面接、質問

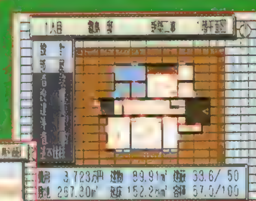
依頼主を選んだら、面談室に通して家の設計について話し合いをする。ここで依頼主から聞いた要望はすべて自動的にメモされ、設計作業中も自由に参照できるぞ。たまに本題とは関係ない会話がなごやかに交わされる場面もあるが、そんなやりとりの中にも依頼主の「理想」が見え隠れしている

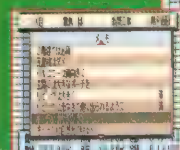


▲[illegible]

C 設計作業

依頼主から充分に要望を聞き終えて、契約を交わしたらいよいよ設計開始だ。要望を書きつらねたメモとにらめっこしながら、少しでも依頼主の希望が果たせるようにじっくり設計図を作成していこう

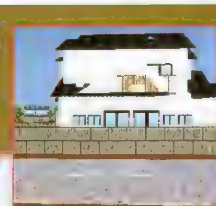




◀▲[illegible]

D 外観、内観の鑑賞、家具の設置

設計図が完成したら、着工作業はすべて本職の大工がやってくれる。プレイヤーは完成した住まいの外観と内観をチェックし、最後の仕上げとして、依頼主の家具をやはり要望どおりに配置するのだ。ここでも要望が書かれたメモが生きてくる。





◀▲外観、内観の鑑賞画面では自由に視点を動かせる。いろんな角度から家をチェックできるぞ。

E 完成！依頼主評価

こうして完成した家は、依頼主の厳しいチェックのもとに評価される。要望の満たしぐあいによって評価は大きく上下し、あまりにも不満だと買ってもらえないこともあるぞ。依頼主が満足してくれれば、無事に家は売却され、次の依頼に着手することになる



現代に巣くう犯罪心理をプロファイリングにより解明せよ！

南方珀堂登場

ジャンル	AVG
メーカー	アトラス
発売日	8月8日
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

新感覚本格推理AVG登場！

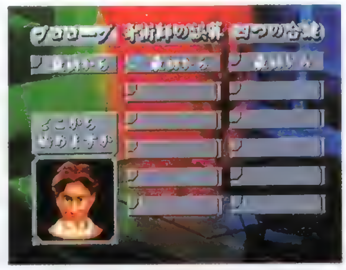
南方珀堂、30歳。遺伝子工学を研究していたが、遺伝子工学でつちかった知識を利用して、犯罪や心理を研究するようになった大学教授。このゲームの舞台は、南方教授の研究室。検察庁長官から送られてきた、犯行現場、関係者の証言などを収録したビデオを心理学的側面から検証・解析、いわゆる「プロファイリング」を行う。そして、その情報から犯罪を解決していくという、新感覚の推理AVGなのだ。シナリオはゲームの進め方を理解するための練習問題2本、メインのシナリオを2本収録している。



▲テレビ番組を録画したビデオも大切な資料。完全犯罪について自信タップリに語る湯庸斎天迷。



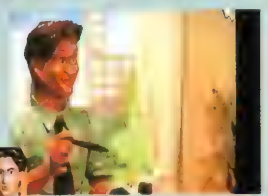
◀シナリオ「奇術師の誤算」に登場する湯庸斎天迷。彼は南方珀堂のライバル的存在。彼の犯罪を暴け！



▲メインのシナリオは2本。左の人物がプロファイリングのスペシャリスト、南方珀堂教授。

ビデオで犯罪者の心理を読め！

このゲームで、もっとも重要なのがビデオの資料。何度も映像を見直して気になる部分をカタッぱしからチェックしよう。



▲「ここだ！」という場面でビデオをストップ。カーソルで気になる部分を指摘しよう。



◀すると、南方珀堂と教え子がプロファイリングを始めるぞ。

パズルゲームに勝って、キュートな女の子を激写しようぜ！

どきどきシャッターチャンス☆ ～恋のパズルを組み立てて♥～

ジャンル	PZG
メーカー	日本一ソフトウェア
発売日	秋予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	未定

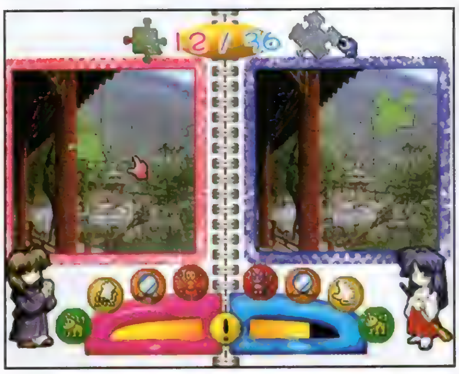
8人の美少女とパズルで勝負！

ジグソーパズルを完成させるゲームで、女の子と勝負！勝つと女の子のいろんな写真を撮影できる、PZGが発売される。撮影したビジュアルシーンはアルバムに保存できるので、いつでも好きなときに見ることが可能。また、プレイヤーが雑誌「月刊フォトスクール」のカメラマンに扮するストーリーモードも用意されている。雑誌の締め切りまでに女の子に声をかけまくり、撮影しまくるのだ。会話の選択肢により女の子の信頼度は変化していき、信頼度が上がると、お楽しみの水着撮影も待っているぞ！

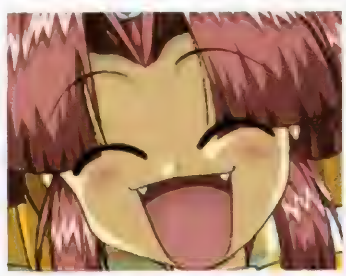




▲出会った女の子には声をかけて、撮影を申し込もう。この娘は神崎唯ちゃん。17歳の女子高生。



◀ジグソーパズルを完成させるスピードを競う。ご褒美は8人の女の子のいろんなポーズを撮影できること。

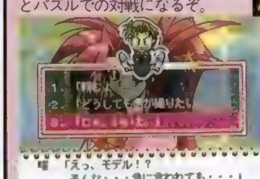


▲15歳でバスガイドのアルバイトをしている佐藤涼子ちゃん。関西生まれ。元気爆発娘だ。

恋する乙女を連写でゲット！

ストーリーモードでは雑誌の締め切りまでに、何人の女の子を撮影できるかでエンディングが変化する。なおかつ信頼度の高い女の子とはラブラブカップルになることも可能なのだ！

▼信頼度の上がる選択肢を選ぶとパズルでの対戦になるぞ。





▲撮影成功ってことは女の子からの信頼度が高い証拠。

OVER DRIVIN' II
オーバードライビンII

**非現実的なRCGにあきちゃった人に朗報！
実車感覚にとことんこだわったRCGが登場だ！**

ジャンル	RCG	価格	¥5,800
メーカー	EAV	対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) ネジコン、2P対戦可
発売日	7月3日予定		

より実車に近い運転感覚を味わえるドライブシミュレータ

憧れの名車に乗って、世界各地を気ままに疾走！　爽快な気分を味わえる「オーバードライビン」シリーズの最新作がPSに登場！　スピード感や車の各挙動のリアルさといった魅力に拍車がかかっただけでなく、初心者向けに運転しやすくマシンを調整したモードも搭載して、すべてにおいてパワーアップしているのだ。誰でも気軽にドライバー気分を味わうことができる、病みつきになりそうなRCGだぞ。

▼COMの操作する敵車といえども運転ミスはするし、事故ったりもする。そんなリアルさがたまらない。





▲気がつけば林の中を疾走。こんなのも公道ならでは。ただ速く走るだけではなく、景色も楽しんでみよう。

数々の難コースがキミを待つ

コースは世界各地に設定された全6コース。スピード重視あり、テクニカルありと、内容は実に多彩だ。また公道レースならではの意外性のあるコースや、路上には障害物があったりすることも…。背景のCGも、その国の特色が活かされていて、めっちゃカッコイイぞ。



▲コーナーが続くテクニカルコース。



▲雪が降り積もるコース。カーブではスピードに注意



▲教会のような建物が建ち並ぶコース。

スピードの恐怖すら感じられるリアルな演出の数々…



これはヤバい！

リアル志向だから地味かといえば、答えはもちろんノーだ。リアルさゆえにオーバースピードで路肩に乗り上げれば簡単にひっくり返るし、敵車と接触すれば大惨事にもなりかねない。爆発～炎上こそないが、事故って「ヤバい！」と感じる恐怖感までリアルなのだ。



あ!!

▲調子にのり大ジャンプ！　この後、車は雪山に消えた。

VSモードに燃える

RCGのお約束、VSモードだって用意されているぞ。画面は横2分割で、お互いが視点変更してプレイ可能。プレイヤーのドライビングテクニックがダイレクトに影響するこのゲームで、いつもとは違うアツいバトルを友だちと繰り広げよう！

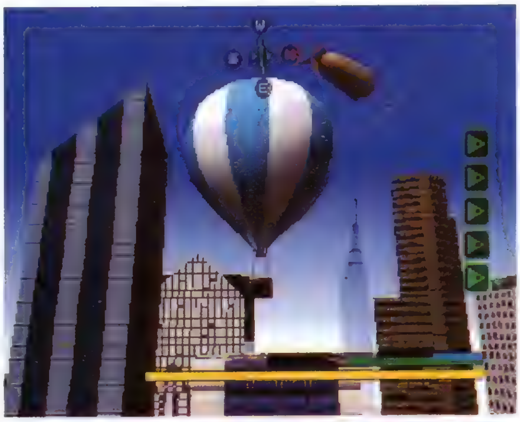


◀ライバルをブロックしたつもりが自爆、なんてことも…。

実写データを忠実に再現した8台の名車!!

登場する車はすべて実車、それも世界でも屈指の性能を誇る「スーパーカーの中のスーパーカー」が8台も！　中にはF50のように開発中の車まであったりして、ファンなら感涙間違いなしだ。しかも、ゲーム内では加速、ハンドリング、ブレーキ性能などを忠実に再現しており、にわかオーナー気分が味わえるぞ。人気声優の古谷徹さんによるナレーションや、実写ムービーによる車解説も必見だぞ。





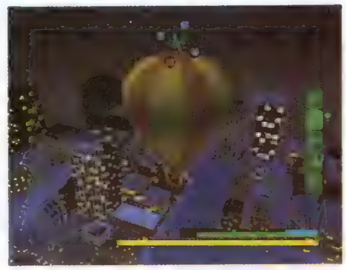
ゆったり風に乗る楽しさが味わえる、まったく新しいSLG

風のノータム

ジャンル	SLG
メーカー	アートディンク
発売日	9月予定
価格	¥5,700
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

気球に乗って大空をゆこう！

ふわふわと風に乗り、大空に浮かぶ感覚が味わえる熱気球ゲームが登場。気まぐれな風をつかまえて空を飛びながら、用意された3つの競技を楽しむことができる。1つめの競技はマーカーを3カ所に投下し、3角形の面積の広さを競うもの。2つめは地上の的を狙うもの。そして3つめは気球を使った鬼ごっこ！　自分が鬼になって、空に浮かぶ他の気球を打ち落とすのだ。簡単そうに思えるけど気球の動きは風まかせ。うまくいかないときは競技を忘れて、のんびり飛んでみるのもいいかも。



▲夜景をバックに漂う気球。視点は360度自由に変えられるので街の明かりをゆっくり楽しもう。

大空を飛ぶニワトリ???

鬼ごっこの的になる気球は普通のものとは形が違う。ニワトリ型、サル型、カッパ型などかなり個性的なデザインなのだ。



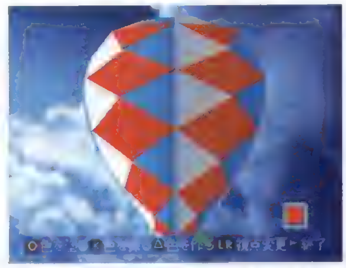
▲目標の気球を発見！　風をつかまえて近づこう。



◀よく見ると……アレ？　ニワトリ型の気球だ！



◀真っ赤な気球が夕焼けの街によく映える。よく見ると線路を電車が走っているのがわかる。



▲オプションで気球の色を変えられる。好きな色を塗ってオリジナルの気球を作ろう。

キャラ総数200体以上！　今度の主役は悪役だ！

BATTLE FORMATION

ジャンル	SLG
メーカー	バンプレスト
発売日	9月予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定) マルチタップ(最大4人プレイ可)

悪役キャラで世界征服をめざせ！

『バトルフォーメーション』は4人同時プレイが可能なSLG。仮面ライダー、ウルトラマン、ガンダムの各シリーズの悪役キャラを使って世界征服をめざすというユニークな設定が魅力だ。戦いの舞台はヘックスで区切られたマップ。プレイヤーは4つの陣営に分かれ、ライバルと戦いながら領土を広げていく。領土を拡張して収入を増やし、強力な悪のユニットを購入しよう。キミの作戦次第では、ザクとゼットンが仲間になる混成ユニットを作ることもできるのだ。悪役キャラが特殊能力を使う戦闘シーンは必見！





▲メトロン星人とペスター。キャラと地形の関係は重要だ。海での戦いはペスターに有利？



◀バルタン星人はスペルゲン反射光で攻撃。キャラの特殊攻撃をうまく使えば、有利な勝負ができる。

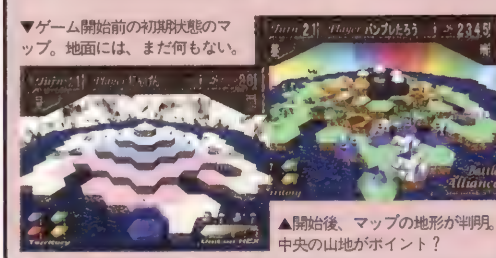


▲ユニットの購入や強化は"悪の殿堂"で。キャラクターの改造もできる。

地形はランダムで変化する！

このゲームのマップは、砂漠・海・ジャングル・街など、さまざまな地形で区切られている。地形の設定はプレイするたびに変化するため、いつでも新鮮な気分でゲームが楽しめるのだ。

▼ゲーム開始前の初期状態のマップ。地面には、まだ何もない。



▲開始後、マップの地形が判明。中央の山地がポイント？

QUEST FOR FAME™
クエスト フォー フェイム

キミも今すぐギタリストになれる!?
超人気バンド「エアロスミス」と一緒に夢のステージへ

ジャンル	リズムギターゲーム	価格	¥6,800
メーカー	SCE	対応周辺機器	メモリーカード(5ブロック) VPick
発売日	7月10日予定		

超満員の観衆にキミの熱い魂を叩きつけろ!!

「こんなソフトを待っていた!」と、誰もが思わずうなずいてしまう1本、それが『クエスト フォー フェイム』。少年(少女可)時代憧れたロック・ギタリストに、誰でも簡単になれてしまうのだ。音楽に合わせてタイミングよくボタンを押すだけで超難解フレーズも思いのままという『パラッパ』なみのお手軽さに加えて、同梱のピック(ギターの弦を弾く道具)型コントローラ「VPick」を使えば、臨場感もさらにアップ! キミのロック魂を一晩中爆発させよう!!



◀収録曲の多くは超人気バンド「エアロスミス」の名曲。もちろんメンバーたちも実写で登場するぞ。



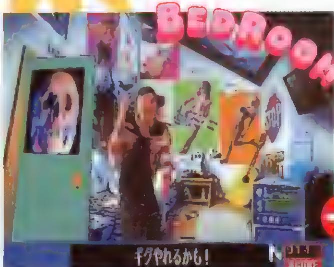
▶実写+アメコミ風キャラクターの共演。ファンキーなノリは妙にゲームにマッチしていて、笑いを誘う?

LIVE THE DREAM

伝説の男(ロッカー)を目指せ!

プレイヤーは、あるアマチュアロックバンドのギタリストとして、メジャーデビューをめざすことになる……のだが、いきなり人前で弾けるわけじゃない。まずはしっかり自宅で練習。そのうちメンバーからも誘いがかかり、バンドが軌道に乗ればライブハウスで演奏できるようにもなるぞ。しかし、そこはもう実力の世界。ウケなければ、お客は離れていってしまう。失敗と挫折を繰り返しながら、眩しいくらいのスポットライトを浴びるその日を夢見て、突き進め!

BEDROOM



▶CDを聞いて1人で練習。うまく演奏できるまで練習を繰り返せ。

GARAGE



◀車庫を使ってのバンド練習。CDとは微妙に演奏のノリが違う。

ACCIDENT!



▲お客から突然のリクエスト!? とにかくもう演るしかないぞ。

LIVE HOUSE



◀念願の初ライブ。客のウケやノリは、そのまま客の入りや動きでわかるのだ。手を抜くな!

STADIUM



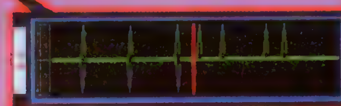
◀そして、夢にまでみたスタジアム。もちろん、ここにたどり着くまでの努力は、並大抵のものではない。ライブやレコーディングをくり返し、早く一流バンドの仲間入りをしよう。

腕を磨いてチャンスをつかめ!

自宅だろうが、ライブハウスだろうが演奏方法は基本的に同じで、演奏に合わせてVPick(またはボタン)で弾くだけ。音階は自動的にCOMが合わせてくれるので、タイミングだけに集中すればいい。自分の演奏に対する評価は0～1000点でつけられ、画面右下に表示される。最終的に700点はキープできないと、自分の部屋からも抜け出せないぞ。練習を繰り返してパーフェクトを目指せ!



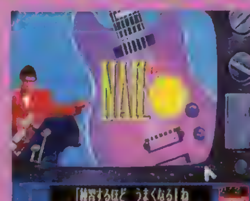
リズムEKGとは?



▲"リズムEKG"はキミのプレイをサポートするグラフ。上の波形に合わせてリズムを刻め!

ロック番組で新曲をゲットしろ!

最初はCD1枚(3曲)のレパートリーしかないが、自宅のTVでロック番組に挑戦すれば、曲を増やすこともできるのだ。



▲ボブ・バラクーダさんから出題される6つの曲のうち、4つを弾くことができれば…。



◀こうして新しいCDが、手に入る。どんどんレパートリーを増やそう!

VPick ピック型コントローラで気分はギタリスト!?

このゲームの最大のウリ。それがこの「VPick」。使い方は簡単で、音を出したいときに好きな所で弾けばいいだけ。やはりボタンとは違い、"ギター弾いてるぜ"感も倍増するのだ。



▶見た目の大きさのわりには重くなく、長時間握っても疲れない。



▲編集部でいろいろ試したところ、1番相性のイイのはテニスラケットだと判明。俺の魂、燃え尽きるまでヒート!!

ラブラブな『れすれす』はドキドキの恋愛ＰＺＧ❤

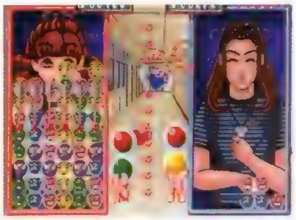
Stressless Lesson LesLes れすれす

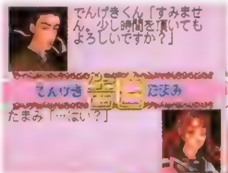
ジャンル	ＰＺＧ
メーカー	マックスファイブ
発売日	6月27日
価格	¥4,980
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

恋の成就はキミの腕しだい!?

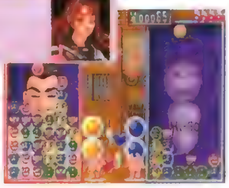
さまざまな敵を相手に、すべてのステージをクリアして、憧れのあの人にいざ、告白！　そこで「ごめんなさいっ」されずに恋を成就させることが、この「れすれす」の最終目的だ。ラブラブになるか、フラれるかは、クリアしてきた各ステージの成績にかかっているので、落ちモノＰＺＧ上級者のキミでも、ナメてはかかれない１本になっている。タイトルの由来となった「ストレス解消矢」や「ポイント先取制」など、熱くなれる斬新システムも魅力十分。もちろん、２Ｐ対戦もアリだぞ！


▲マイキャラとして使用可能な男女４人ずつ、計８人のキャラが、パズルで繰り広げる恋愛模様…。


▲ストレスダマ（いわゆる“おじゃま玉”）を、一気に消し去ってくれる「ストレス解消矢」。今までにない豪快な連鎖も可能に。



◀最終ステージ前のデモ画面。告白相手に勝てば、いよいよ緊張の一瞬が……。


▶ゴミ箱や電柱、守護霊や自分の“心の中”など、敵キャラも個性豊か（？）だぞ！

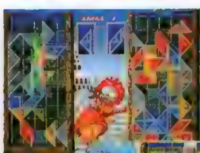
3角形のブロックを使用した新感覚のＰＺＧ
充実多彩な４つのモードでとことん悩もう！

トリパズ△

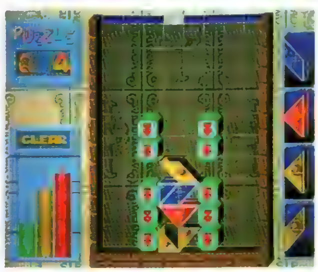
ジャンル	ＰＺＧ
メーカー	サントス
発売日	8月予定
価格	¥4,800
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

"△"←こんなのが落ちてきます。


▲炎のブロック（赤）を大量に消している瞬間！ブロックは、炎、氷（青）、光（黄）の３種類と攻撃用のモノブロック（グレー）がある。登場キャラは10体以上で、対戦ごとに攻撃力がアップしていくぞ。


◀これが「通し」。他の色のブロックをすり抜けることができるのだ。


▶同色で輪の形を作れば「囲み」が成立する。大量にブロックを消せる。


▶なんと100面以上が用意されているパズルモード。めざせ、全面クリア！

２個１組で落ちてくるブロックを、同色４個以上をくっつけて消すというシンプルなルールのＰＺＧだが、ブロックの形は３角形。慣れるまでは、その積み方にめいっぱい頭を悩ませることになる。「囲み」や「通し」といった、このゲーム独自の技を使って、大量のブロックを一気に消すことが可能なので、従来の落ちモノＰＺＧとは違った爽快感も味わえるハズ。ＣＯＭ相手の通常モードのほか、２Ｐ対戦、パズル、タイムアタックなど、各種モードも充実！

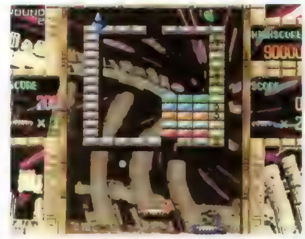
強力にパワーアップした不朽の名作がＰＳへ！
多数のＰＳオリジナルモードにも期待しよう

アルカノイドリターンズ

ジャンル	アクションＰＺＧ
メーカー	タイトー
発売日	8月7日
価格	¥4,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック) マウス、ボリュームコントローラ

よみがえった"伝説"のブロック崩し!!

10数年前、多くのファンを魅了したブロック崩しの傑作「アルカノイド」が、強力にパワーアップしてＰＳに復活！　先頃、アーケードでも復活を果たした本作「〜リターンズ」は、２人同時プレイなどの新要素が好評だが、ＰＳ版には、さらに「反射神経測定モード」や「スカッシュモード」などが追加されるとのこと。要注目の１本だ。


◀シンプルだけど奥が深い……これぞ名作の条件。お試しあれ！

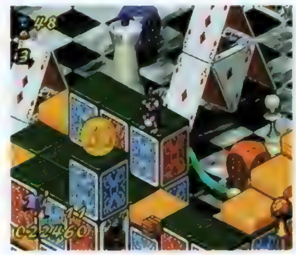
タキシードを着たウサギ“ウィズ”が大活躍する
「上へ下への大騒ぎ！」な斜めスクロールＡＣＴ

ウィズ WHIZZ

ジャンル	ＡＣＴ
メーカー	ビー・ファクトリー
発売日	7月31日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	なし

ピョンピョン跳ねる"アクピョンゲーム"

ライバルの手でマジカルワールドへと突き落とされてしまったタキシード・ウサギ“ウィズ”を、上下左右にピョンピョン操って、最終的に元の世界へと戻してやるのが、このゲームの目的。注目は、超多彩に用意された仕掛けの数々。床が回転したり、大砲に入って発射されて飛んでいったり、渡ると橋が崩れてきたり……。コミカルな要素がいっぱいのＡＣＴなのだ。


◀おもちゃの国や海・砂浜、草原、雪原など、ステージもいろいろ。

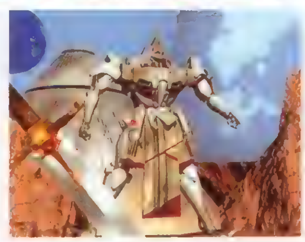
ロボットとファンタジーが融合したファン待望の
正統派ＲＰＧが、いよいよそのベールを脱ぐ！

〜聖刻1092〜操兵伝

ジャンル	ＲＰＧ
メーカー	ユタカ
発売日	8月下旬予定
価格	¥5,800予定(限定版：¥9,800予定)
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック)

"仮面"付きの限定版も同時発売決定！

待望久しいロボットＲＰＧ「操兵伝」が、この夏、いよいよ登場する。“聖刻石”によって動く巨大人型兵器「操兵」が繰り広げる凄絶なバトル＆壮大なストーリーは、原作小説「聖刻1092」を超える迫力！　さらに、ゲーム中の操兵の成長にも反映されるという「仮面シミュレータ」が付いた限定版も同時発売されるぞ。期待して待て!!


◀グラフィックも美麗だ。操兵の重厚なフォルムをリアルに再現。

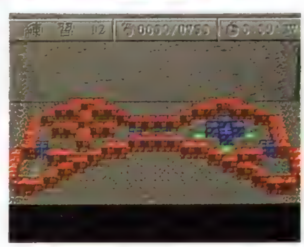
幅広い層のファンを持つ定番ＰＺＧの最新作は
シンプルだけどハマっちゃう原点回帰の１作！

倉庫番ベーシック

ジャンル	ＰＺＧ
メーカー	伊藤忠商事
発売日	7月24日予定
価格	¥3,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(ブロック数未定)

これぞ『倉庫番』の中の『倉庫番』!!

今作「ベーシック」は、“シンプルだけど奥が深い！”という同シリーズ本来の原点に帰った作りになっている。おなじみのカンタンなルールに加え、今回用意されたオリジナルの280面も、最大200面（予定）まで作成できる「エディットモード」も、これぞまさしく「倉庫番」！誰でもついついハマってしまうぞ。　お手頃な価格にも注目！


◀視点切り替えも、もちろん可能。遊びやすさも相変わらずなのだ。

ラリーを繰り返せば、なんとボール自体が成長！
今までにない新感覚のボールアクションゲームだ

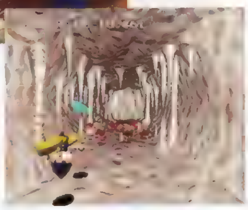
ひっとばっく(仮)

ジャンル	ACT
メーカー	日本エムエムアイテクノロジー
発売日	未定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(3ブロック) マルチタップ、2P対戦可

蹴ってぶつけて敵を倒せ!!



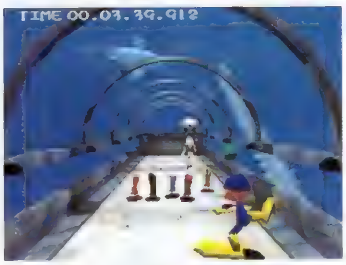
◀オープニングムービーの一場面。吟遊詩人の詩に聞き入る主人公……これが始まりだった！



▶ボールを受ける位置によって、打ち返すキックのアクションも変化する。アクロバティックなものもあるぞ。



▲楽しい協力プレイ。使用可能キャラは4人で、それぞれ個性のあるアクションを見せてくれる。対戦モードも盛り上がりそう。



▲「スカッシュ」に「ブロック崩し」の要素をプラスしたようなACT。アイテムも出て来るぞ。

ある日、見知らぬ吟遊詩人から聞いた「日出る村の石壁を叩けば、どんな願いでも叶う」という詩に、強い好奇心を抱いた少年キック。吟遊詩人からもらった不思議なボールを手に、彼はすぐさま「日出る村」へと冒険の旅に出るのだった……。この「ひっとばっく」(仮)は、3Dフィールドの中では ね回るボールを蹴るなどして打ち返し、うまく敵に当てて倒していくという新感覚のACTだ。2人同時プレイや、2人対2人での対戦ができるなど、各種モードも充実しているぞ。

昨年発売されたSS版も好評を博した『FIFAサッカー』の最新作が、早くもPSで登場する！

FIFA サッカー 97

ジャンル	SPG
メーカー	EAV
発売日	6月20日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(2~15ブロック) マルチタップ(8人同時プレイ可)

世界のサッカーがこの1本に！

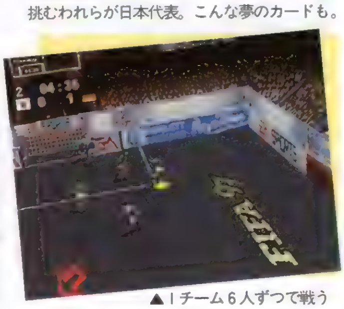


◀視点はなんと8種類に変更可能。中でも、この「ボールカメラ」の迫力は圧巻!!



▲世界No.1クラブ・ユベントス(イタリア)に挑むわれらが日本代表。こんな夢のカードも。

チーム名や選手名に、すべて実名が使用されているというこの本格派サッカーゲームは、とにかく〝数〟がハンパじゃない！登場チーム数は、世界の強豪(日本も含む)64カ国のナショナルチームに加え、セリエA(イタリア)など、世界でもトップレベルを誇る11リーグの加盟クラブ193チーム、さらに本作オリジナル編成のチームが8チーム。合計すると、その数は全265チームにも及ぶ。選手数も計4200名を超えるという、まさに世界のサッカーのすべてが凝縮された1本なのだ。もちろん、選手のリアルな動きや、緻密な戦術設定などが可能なシステム面なども〝ワールドクラス〟だぞ!!



▲1チーム6人ずつで戦う「インドアスタジアム」も超熱いぞ！

緊迫感に満ちたストーリーがパソコンなどでも高い評価を受けた『Ⅱ』。待望のPS移植決定！

DARK SEED Ⅱ

ジャンル	AVG
メーカー	ビー・ファクトリー
発売日	7月31日予定
価格	¥5,800予定
対応周辺機器	メモリーカード(4ブロック) マウス

侵略者＋恐怖＋時間との孤独な戦い……

静養のため故郷に戻り、平穏な日々を送っていた主人公マイク。そんなある晩、再会したばかりの元恋人リタが、異次元からの侵略者たちの手により惨殺されてしまう……。「ダークシードⅡ」は、こんな〝サスペンスホラー〟タッチのプロローグで始まる。アイコン式のわかりやすいAVGだから、誰でもすぐにハマれるオソロシイ作品だ。



◀前作で話題となった超美麗なグラフィックは、今作でも健在。

人間にとって〝本当に大切なもの〟を探す旅へ……

B線上のアリス ~ALICE on Borderlines~

ジャンル	インタラクティブムービー
メーカー	講談社
発売日	9月予定
価格	未定
対応周辺機器	メモリーカード(1ブロック)

新感覚のインタラクティブムービー登場！

長編映画のような重厚なストーリーに、アクション、パズルなど、さまざまなタイプのゲームを違和感なくミックスしたというインタラクティブムービー、それがこの「B線上のアリス」だ。〝地球の心〟が存在するという精神世界「シャドウ」を旅する、ごく普通の女子高生・アリス。その不思議な旅の終わりに彼女が見たものとは？



◀主人公・アリスの声は、超人気声優、池澤春菜が担当。

NOW ON SALE

こんな話題作、期待作がお店でキミを待ってます 6月13日～6月26日

今号が発売されている間に店頭に並ぶソフトを紹介するこのコーナー。まず6月13日に発売されるソフトは、第二次世界大戦が舞台の戦争SLG『アライド ジェネラル』、近未来格闘少女育成SLG『メタルエンジェル3』、アメリカンジョーク満載のSTG『ファイロ&クロード』の3本。6月19日は『ときめき』キャラを使ったPZG『ときめきメモリアル対戦とっかえだま』の1本。6月20日はコンビニ専用ソフトの野球ゲーム『デジカルリーグ』、さまざまな視点でプレイできるサッカーゲーム『FIFAサッカー97』、新感覚バンド運営SLG『SOLDOUT ソールドアウト』、スクウェア入魂のSLG『ファイナルファンタジータクティクス』、これは不思議！ 3次元万華鏡ゲーム『BABY UNIVERSE』、闘神伝キャラを使ったPZG『パズルアリーナ闘神伝』、ヨーロッパの古城を舞台にしたホラータイプのAVG『ザルツブルグの魔女』、多彩な要素が詰まったRCG『ゼロヨンチャンプDooZy-J』、ガンダムシリーズのモビルスーツが激しいバトルを展開する格闘ACT『GUNDAM THE BATTLE MASTER』の9本だ。今回の注目ソフトは、やはり本誌でもいよいよ攻略連載が開始された『ファイナルファンタジータクティクス』だろう。なお、現時点で『神戦記ヴァンゲイル』の発売日が6月予定になっている。正しくは店頭でのチェックが必要かも。

総本数	13 本
総購入価格	76,100 円


PlayStation
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN
それは、突然に…襲いかかる…
それは、
突然の出来事だった。
キックボクシングの
試合直後の控室。
何者かに襲われた彼は
意識を失い、次に目覚めた時、
そこは異世界だった。
一体ここは何処で、そして、
自分に何が起こったのか？茫然とする彼を、
見たこともない奇怪な生物達が襲う！
何も持たない彼が信じることの出来るただ一つの武器は、己の肉体のみなのだ！
BODY HAZARD
ボディハザード
●主人公は己の身一つ、極限まで鍛え上げられた肉体だけで巨大な敵に立ち向かいます。
格闘をしながらワールドを進んでいくアクションアドベンチャーです。武器は一切ありません。
●5つのステージがあり、それぞれのステージのボスを倒すことで次に進めるようになる面クリア型です。
●繰り出す技は、方向キーと各種ボタンの組み合わせで約50種類！
格闘マニアでも十分楽しめます。ステージを進むごとに使える技も増えていきます。
●グラフィックも美しく、独特の世界観を表現しています。
1997.7 ON SALE
SLPS 00865 価格5,800円(税抜)
©HUMAN1997 ©American Softworks Corporation. ©1994 AVC Limited Partnership. Developed by Gray Matter. All rights reserved.
"PlayStation"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
スタッフ募集中
1.プログラマー 2.CGデザイナー(2D・3D) 3.プランナー 4.サウンドクリエイター
5.クリエイター養成スクール専任講師または運営管理 6.広報・宣伝 7.営業
※詳細は電話にてお問い合わせ下さい。 総務部Tel 0422(70)7777
ヒューマン株式会社
HUMAN ENTERTAINMENT HUMAN
〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
●ヒューマンテレホン通信 0422(70)7796●ホームページアドレス http://www.human.co.jp

NEXT WAVE?

ネクストウェイヴ?

モニター内に立ち現れる、夢幻の世界……。今年もまた、真夏のゲレンデでキミのハイテクを試すことができるぞ!! 大ヒットとなった前作を、あらゆる面でパワーアップした第2弾登場

今回のテーマ：真夏のゲレンデ

白銀に吠える！あらゆる要素がパワーアップだ

前作で指摘された問題点をまず潰していくことからはじまった第2弾……その作業が終わったとき

「スノーボード」というこれまでゲームにはなかった題材を取り上げて、見事大ヒットとなった前作『クールボーダーズ』。疾走感、爽快感はこれまでのどのＳＰＧにもなかったほど鮮烈なものだったが、その反面、まったく新しい題材であったせいか、ゲームとしての完成度、奥の深さに疑問が残ったのも事実だった。しかし、待望の第２弾となる「２」では、それら指摘のあった問題点がほとんど解決されている。基本的なスノボ部分は前作とほぼ同じなのだが、あらゆる要素がパワーアップ（追加）されて、まったく違うゲームとして生まれ変わったような印象を受けるほどなのだ。そのパワーアップについて簡単にまとめると、コースの増加（全９コース）、対戦モードの追加（画面分割、通信対戦の両方が可能）、ハーフパイプの追加、ストーリー性の追加、グラフィックの強化（１画面内に同時に４人のボーダーが同時に登場するようになった）といったところが中心だ。

これならスノボ・ファンだけでなく、ＳＰＧマニアでも十分楽しめるはず。前作で磨いたハイテクを、再び真夏のゲレンデで炸裂させせられる日も近い!!

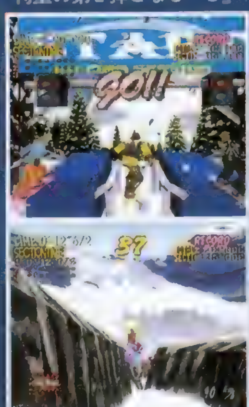


IRIN ～アイリン～

大ボケ箱入り娘

AGE：18 FEMALE

中途半端なお嬢様なのが災いしてか、箱入り娘として育つ。スノボとは、学校の体験授業で出会う。その体格と体のキレを生かしたコーナーへの果敢なアタックが、彼女の持ち味だ。





画面の内容は大きく変わっているが、スノボ部分の基本は変わっていない。

キャラクター毎の性能も、そうとう大きな違いが設定されている。もちろん全キャラ制覇でしょ。



CINDY
~シンディー~

白銀のスピードクィーン

AGE：22　FEMALE

教会運営の孤児院で育ったクリスチャン。無口でクールな立ち居振る舞いに激しい気性を隠して、前人未踏の雪山をハイスピードで疾走する。賞金はもちろん、孤児院に寄付している。

YAGGI
~ヤギー~

トリック命のパフォーマー

AGE：22　MALE

無表情だが、実は観客が多ければ多いほど燃えるという、生まれながらのフリースタイラーで、魅せるトリックに命をかけている。しかし、実は彼には暗い過去が……。

JIN
~ジン~

AGE：21　MALE

「雪崩野郎」=アバランチ・ライダーの異名通り、そのライディングはセンスに任せた荒削りなもの。ラフプレイが欠点だが、トップスピードに乗った彼は、もう誰も止められない。

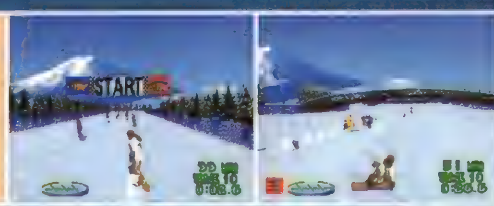
COOL BOARDERS 2 Killing Session

クールボーダーズ2

■SPG　■ウェップシステム
■3月28日発売　■¥5,800

その他のスノボゲームってどう？

スノボゲーム自体、この前作『クールボーダーズ』で初めて登場したものだけに、その他の……といっても1作しかない。それが、この『Street Games'97』(SCEI／発売中)だ。様々なギアで世界各都市を疾走するこのゲームの、ジャパンコースのギアがスノボになっている。といっても純粋なSPGというより格闘要素が強いかも？



電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸ 5月5日～5月18日

思わず漢字で書いてしまうほど「渋い」タイトルが並んでいる今回の売り上げランキング。安定した人気のなせる業か？

売り上げTOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	17	Parlor!PRO 日本テレネット／4月25日／ETC／152859
2	3	I. Q～インテリジェントキューブ～ SCE／1月31日／PZG／139181
3	—	甲子園V 魔法／5月16日／SLG／110755
4	6	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～ ヒューマン／3月28日／SLG／106243
5	4	ファイナルファンタジーVII スクウェア／1月31日／RPG／104826
6	2	TOBAL 2 スクウェア／4月25日／対戦ACT／92363
7	16	首都高バトルR 元気／4月25日／RCG／84324
8	1	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／79784
9	11	DX人生ゲーム タカラ／3月20日(BEST)／TBL／79032
10	—	イワトビペンギンROCKY × HOPPER インプローレ／4月25日／ACT／59773
11	9	SDガンダム　GCENTURY バンダイ／3月20日／SLG／54192
12	14	信長の野望　覇王伝 光栄／3月28日／SLG／52804
13	18	ぷよぷよ通決定盤 コンパイル／96年11月15日／PZG／52341
14	—	ライアット・スターズ ヘクト／5月2日／S・RPG／46124
15	10	アランドラ SCE／4月11日／A・RPG／43405
16	13	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／3月20日／A・RPG／43090
17	—	新テーマパーク EAV／4月11日／SLG／42538
18	—	パワーステークス アクエス／4月11日／ETC／40167
19	12	BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～ コナミ／3月27日／SLG／37593
20	—	StreetGames'９７ SCEI／4月11日／ACT／35395

前評判TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジータクティクス スクウェア／6月20日／S・RPG／29340
2	20	ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol. 1 虹色の青春 コナミ／7月10日／AVG／22006
3	5	サガ　フロンティア スクウェア／7月11日予定／RPG／18917
4	—	ときめきメモリアル対戦とっかえだま コナミ／6月19日／PZG／14284
5	4	バイオハザード2 カプコン／冬予定／AVG／13898
6	3	悠久幻想曲 メディアワークス／8月28日／SLG／13512
7	—	ときめきメモリアル2 コナミ／未定／SLG／9651
8	2	ドラゴンクエストVII エニックス／未定／RPG／8493
9	—	ときめきメモリアルドラマシリーズ～Vol.2彩のラブソング コナミ／秋予定／AVG／7721
10	7	ダービースタリオン アスキー／7月17日／SLG／6563
11	6	テイルズ　オブ　デスティニー ナムコ／97年予定／RPG／6177
12	10	幻想水滸伝II コナミ／未定／RPG／5405
13	8	ウィザーズハーモニー2 アークシステムワークス／未定／SLG／5311
14	9	同級生2 バンプレスト／8月7日／AVG／5067
15	—	QUIZなないろDREAMS虹色の奇跡 カプコン／6月27日／ETC／5052
16	—	ネクストキング　恋の千年王国 バンダイ／6月27日／SLG／4654
17	—	初恋ばれんたいん ファミリーソフト／7月予定／SLG／4125
18	17	ラングリッサーI＆II メサイヤ／夏予定／S・RPG／3209
19	—	ゼロヨンチャンプDooZy-J メディアリング／6月20日／RCG／2280
20	—	真説サムライスピリッツ武士道烈伝 SNK／6月27日／RPG／1520

読者人気TOP20

順位	前回	ソフト名（下段:メーカー名／発売日／ジャンル／ポイント）
1	1	ファイナルファンタジーVII スクウェア／1月31日／RPG／38021
2	2	ときめきメモリアル～forever with you～ コナミ／95年10月13日／SLG／19352
3	8	トゥルー・ラブストーリー アスキー／96年12月13日／SLG／13042
4	3	エターナルメロディ メディアワークス／96年11月22日／SLG／9255
5	5	新スーパーロボット大戦 バンプレスト／96年12月27日／S・RPG／8414
6	10	女神異聞録ペルソナ アトラス／96年9月20日／RPG／7993
7	20	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～ コナミ／3月21日／A・RPG／7152
8	7	アークザラッドII SCE／96年11月1日／RPG／6310
9	4	バイオハザード カプコン／96年3月22日／AVG／5469
10	12	幻想水滸伝 コナミ／95年12月15日／RPG／4628
11	6	プリンセスメーカー　ゆめみる妖精 SCE／1月24日／SLG／4207
12	19	ヒロインドリーム マップジャパン／96年10月10日／SLG／3786
13	15	第4次スーパーロボット大戦S バンプレスト／96年1月26日／S・RPG／3366
14	9	ワイルドアームズ SCE／96年12月20日／RPG／2945
15	11	ソウルエッジ ナムコ／96年12月20日／対戦ACT／2524
16	—	TOBAL 2 スクウェア／4月25日／対戦ACT／2103
17	14	レイジレーサー ナムコ／96年12月3日／RCG／1733
18	18	パラッパラッパー SCE／96年12月6日／ETC／1300
19	—	SDガンダム　GCENTURY バンダイ／3月20日／SLG／963
20	13	鉄拳2 ナムコ／96年3月29日／対戦ACT／701

移植希望TOP20

順位	前回	ソフト名	順位	前回	ソフト名
1	1	サクラ大戦	11	10	サイバーボッツ
2	2	スレイヤーズ	12	13	電脳戦機バーチャロン
3	6	下級生	13	—	センチメンタルグラフィティ
4	—	スーパーロボット大戦F	14	—	機動戦士ガンダムZ　前編
5	7	聖剣伝説シリーズ	15	—	マーヴェルスーパーヒーローズVSストリートファイター
6	5	新世紀エヴァンゲリオン	16	4	ワンダープロジェクトJシリーズ
7	3	魔装機神	17	14	天外魔境シリーズ
8	8	ストリートファイターIII	18	—	EVE burst error
9	9	ファイアーエムブレムシリーズ	19	12	ダンシングアイ
10	18	機動戦艦ナデシコ	20	—	マリオカート64

ランキング・チェック!!

なんといっても今回、目を引くのは売り上げランキングだ。第1位の『Ｐａｒｌｏｒ！ＰＲＯ』を筆頭に、第2位『Ｉ．Ｑ』、第3位『甲子園Ｖ』と、上位3タイトルのなんと渋いことよ！　それだけでなく、17位、18位と順位こそ低いものの、『新テーマパーク』『パワーステークス』といったタイトルもランクインしている。(第5位の『ＦＦVII』も、定番という意味ではもはや「渋い」の域なのかも）ＰＳユーザーの平均年齢が急に上がったということもないだろうから、これらパチンコ、パズル、野球、競馬という題材が、日頃から実は安定した人気を保っているということの証明なのだろう。前評判ランキングや読者人気ランキングには決してあらわれてこない、ＰＳのもう1つの真実といったところだろうか。

売り上げ以外のランキングは、特に大きな変動はなかった。発売前は、読者人気がやや伸び悩んでいた感のある『ＴＯＢＡＬ２』も、無事、読者人気ランキングに初登場している。思いっ切り長く遊べるというそのゲーム性を考えると、今後息長くランクインし続けるタイトルになっていくかもしれない。今後の動向に注目したい。

※データは、編集部が独自の調査に基づき作成したものです。赤い行は新登場、青い行は再登場のタイトルです。

PS移植化計画 Ver.2.0

今回は『ヴァンパイア』シリーズの最新作、『ヴァンパイアセイヴァー』の移植化計画。現在、アーケードで大人気稼働中のこの作品をPSで遊びたいと思うのは当然でございましょう。



『ヴァンパイアセイヴァー』をPSに!

『ヴァンパイア』「ヴァンパイアハンター」に続いて登場したシリーズ最新作が、『ヴァンパイアセイヴァー』です。さすがに人気シリーズの最新作だけあって、現在はゲームセンターに行くと必ず誰かがプレイしている、という状態。格闘ＡＣＴファンでなくとも圧倒されたキャラクターの魅力はそのままに、新しいゲームシステムがてんこ盛りという、なんとも豪華な作品となっております。ゲームセンターで見つけたら、チェックしてみましょう。

『ヴァンパイアセイヴァー』の世界を彩るキャラクターたち

このゲームがヒットしている要因は、なにも目新しいシステムだけではありません。キャラクターも大きな要因であることは、プレイしたことがある方ならすぐにわかっていただけることでしょう。そうはいいましても「かわいい」とか「かっこいい」ということではありません。もちろん、それもあるんでしょうけど、『ヴァンパイア』シリーズは、なによりキャラクターの「アクションが派手」なのです。これがシリーズをヒットさせた要因の１つであることは間違いないでしょう。

登場キャラは、前作までのキャラクター11人＋新キャラクター４人の全部で15人。下に新登場のキャラクターたちを紹介しますので、これを読んでワクワクしてください(笑)。



▲ムチャクチャな攻撃方法も大きな魅力の１つ。人間じゃこんなのできません。



◀前作までのキャラクターもさらにパワーアップ！

Bulleta バレッタ

かわいいふりして、実は極悪非道な女の子。「世の中、すべてゼニでなんとかなる」という、ステキな人生哲学のもと(笑)、魔物さえも商品扱いして、今日も戦っています。





◀かわいこぶってますが、戦闘中は、重火器をたやすく操い、魔物と対等に渡り合っています。攻撃時には目がひし形に変化(笑)。

Q-Bee キュービー

魔界に生息している魔蟲族の１つ、"ソウルビー族"の代表。しかし、現在は生息地域は荒れ果てて、もはや一族が絶滅するのも時間の問題という状況。そんなとき、彼女はジェダに誘惑されて戦いにおもむくのです。



◀虫さんなだけに、言葉はカタコトです(笑)。ですが、それだけに本能のまま、躊躇なく攻撃してくるのです。実は頭の複眼が本当の目。



Jedah ジェダ

魔界３大貴族の１つ"ドーマ家"の当主で、かつては"冥王"と呼ばれた大物。100余年前の戦いで負傷して、長い眠りについていましたが、今回「救済」のために完全復活しました。





▶貴族ですから、こんな恥ずかしいセリフもスラスラと出てきます。

Lilith リリス

シリーズ全作に登場しているモリガンの魔力が人格を得て、誕生したのが彼女。ジェダは、自分の計画に利用するため、"かりそめの身体"をリリスの魂に与えたのです。





▶無知ゆえの残酷さ。こんな彼女のファンが続出。

システムから最新作を考える

どんな格闘ACTなのか？

従来の格闘ＡＣＴでは、どちらかのゲージがゼロになると、そこで終了となって次のラウンドに突入しました。そのとき、お互いのゲージが満タンになって戦いを仕切り直すワケです。しかし『セイヴァー』は、１本勝負という男らしいシステム(笑)。プレイヤーは最初からゲージを２本持っており(画面上は１本のみを表示)、これが１本分減ると、ダウンとなります。そこで試合は１回仕切り直したように見えますが、実はタイムカウントなどは継続されているのです。



▲『セイヴァー』は、まったく新しいシステムを搭載。

新システム"ダークフォース"とは

今回初登場の新システム"ダークフォース"について説明しましょう。これは使用すると、画面に登場するタイムゲージがゼロになるまで、なんらかのパワーアップ効果が現れます。その効果はキャラクターによってさまざま。例えば、バレッタは攻撃ボタンのすべてがミサイル発射となります。このようにキャラクターによっては、大・中・小のそれぞれの攻撃ボタンで攻撃方法が変化するなど、まったく別に攻撃方法になってしまうワケです。これにより戦い方が多種多様になりました。



◀キャラクターの色が変化したら、そのキャラクターがダークフォースを使っている印。

移植の可能性は？

それでは『ヴァンパイアセイヴァー』がPSで発売されるかどうか聞いてみることにいたしましょう。カプコン広報の方にコメントをいただきました。

「技術的なこともあるので、今のところは検討中です。とりあえず今はアーケードで遊んでください」

そうですか、キャラクターの中割りが少ないのでなんとかなると思っていたんですが……って、おっとっと、すみません。たしかにアーケードそのままの移植は、いくら技術力に定評のあるカプコンでも難しいでしょう。でも、それをなんとか克服して、いつかはPSで発売してください。移植決定の発表をお待ちしております。

ハガキをください

え～、どうも、古畑任三郎(偽)です。今回の事件は非常に簡単でした。犯人はある大きな過ちを犯していたんです。犯人は「移植希望ハガキを1,000枚以上大募集」「集まった移植希望ハガキでメーカーに直接交渉」「ナイスなイラストハガキはP.128からの"４色奴隷"で採用」という、事件の決定的な証拠を残していました。これら３つの証拠で、みなさんも犯人を考えてみてください。解明編はコマーシャルのあとです。古畑任三郎(偽)でした。ジャーン♪

PSから一般情報までの早耳ニュースページ

[Vol.49]

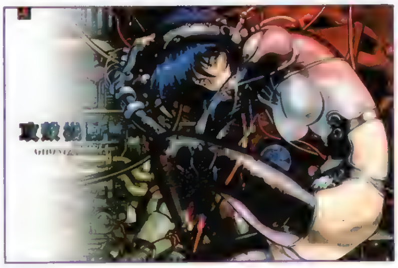
電撃NewsStation

攻殻機動隊～GHOST IN THE SHELL～

キャンペーン

『攻殻機動隊』予約キャンペーンがいよいよ開始!!

大きな話題を呼んだコミック連載にはじまり、'95年公開の劇場映画も大ヒットを記録。さらに昨年8月には、全米ビデオセールスのナンバー1を獲得するなど、今なお全世界で驚異的な人気を誇る「攻殻機動隊－GHOST IN THE SHELL－」。7月17日（予定）には、待望のPS版ソフトが発売されることは、キミもすでに知っているよね？　そこでこの発売にさきがけ、超ビッグなプレゼントがもらえる予約キャンペーンが、6月20日（金）より実施されることになった！　しかもダブルチャンスで!!　まず〝チャンス1〟は、オリジナルポストカードのプレゼントだ。全国のPSソフト取扱店の店頭にて「攻殻～」を予約するだけで、即その場でもらえちゃうのだ。ただし、各店賞品が無くなりしだい終了となってしまうので、6月20日が来たらダッシュでお店に予約しにいこう。次に〝チャンス2〟。こちらは「攻殻～」ファン＆士郎ファン垂涎の超特大オリジナルポスター（B全サイズ）が、抽選で1,000名様に当たるというスペシャルプレゼントだ!!　チャンス1のポストカードと一緒にもらえる応募ハガキに、ソフトのオビに印刷されたバーコードを切り取って貼り、必要事項を明記して送ろう（50円切手も貼付）。しめ切りは8月29日消印有効だ。当選発表は発送によって行われるぞ。



◀超特大のオリジナルポスター。まずはソフトを予約してポストカードと応募ハガキを手に入れよう!!



▶今号は本誌の表紙イラストも「攻殻機動隊」だぞ。コミックの人気も高いから気になる作品だ。

セガ×バンダイ

合併解消

突然の合併発表の結末は、これまた突然の合併解消の発表！　残念？　それとも……

ゲーム業界初の大型合併実らず!!

10月1日の合併に向けて着々と準備が進んでいるものと思われていたセガ・エンタープライゼスとバンダイの両社が、先月27日になって、突然、合併解消を発表した。一部報道では調印が予定されていた28日が近づくにつれて両社の不協和音が伝えられていたが、一方で再三それを否定するコメントも出ていたため、この発表には驚きの声と「やっぱり」という声の両方が上がった。また、合併解消が発表された5月27日当日は、テレビのニュース番組などでもこのニュースがトップで扱われ、改めてゲーム／玩具業界への関心の高さを実感させられた。それにしても残念？　それともPSユーザーとしては安心…かな？



合併解消についての記者会見

5月27日当日に開かれたバンダイの記者会見で、合併解消について語る、株式会社バンダイ前社長（現会長）の山科氏。合併に向けて社内の調整に失敗したことをうけての引責辞任との見方が強い。

SEGA

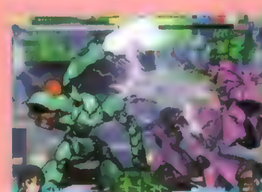
当日はバンダイよりも1時間早い午後9時から、中山社長による記者会見が開かれた。翌28日には6月27日付けで大川会長に代表権が移ることが発表されたが、株価が下がることはなかった。でも、これでセガのソフトがPSで出る!?　なんて夢も見られなくなってしまったわけだ。ちょっと残念。



◀セガサターンにも楽しいソフトがあるもんねぇ。

バンダイ

報道各社の論調では、一方的に責任を問われるかたちになってしまったバンダイ。「バーチャファイター」のキャラを育てる「たまごっち」など、夢のあるウワサも流れていただけに、やっぱりちょっと残念？　PSユーザーとしては、今後もバンダイの人気タイトルがPSで発売されるだろうから、安心したけどね。

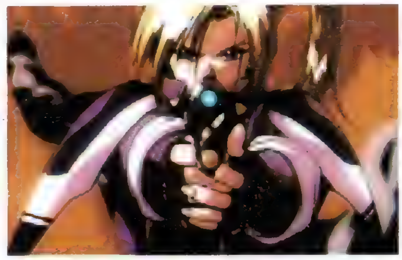


◀「ガンダム」など、キャラものはやっぱり強い。

新ブランド　イマディオ

イマジニアが新ブランド「イマディオ」を展開!!

あのイマジニアが、新ブランド「イマディオ」の展開を発表したぞ。このブランドはＳＳやＰＳなどのＣＤ－ＲＯＭゲームソフト市場にシリーズタイトルをどんどん投入する予定なので、これからの動向は要チェックだ！　また、ゲームの内容がキャラクター性を重視していることもあって、ソフトと同時にＯＶＡ、音楽ＣＤラジオ、小説、コミック、キャラクターグッズなどを制作、販売するメディアミックス展開も計画中。発売予定のタイトルは「メルティランサー　Ｒｅ－ｉｎｆｏｒｃｅ」をはじめ、ＲＰＧ、ＡＶＧ、ＳＬＧなどの各ジャンルから良質のものをピックアップ。２Ｄ主体のＣＧやアニメーションの強化、実力派声優の起用も決定しているので、重厚でドラマチックなストーリーが楽しめることは間違いナシ!!

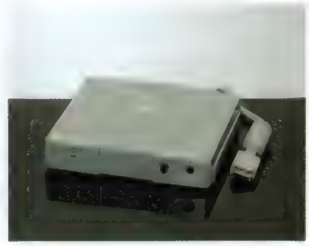


▲ＰＳ版ＳＬＧ「メルティランサー　Ｒｅ－ｉｎｆｏｒｃｅ」は、今秋発売予定。「メルティランサー」の続編だ!!

新製品　チョーきれいだね!

パソコンディスプレイでＰＳソフトが楽しめる!!

プレイステーションとパソコンのディスプレイをつないでくれる、すごい味方が現れた。それが、このプレイステーション用アップスキャンコンバータ「チョーきれいだね！」だ。８ｂｉｔのデジタル処理だから、画質はサイコーにきれい。パソコンとディスプレイ、プレイステーションをこれ１台に接続しておいても、切り替えは簡単でスイッチのＯＮ／ＯＦＦだけでＯＫ。今まで接続していたテレビを見ながらゲームをする、なんて贅沢なこともできてしまうぞ。



▶「チョーきれいだね！」発売日：７月１日／価格：¥19,800（税別）／発売元：ワカ製作所（お問い合わせ番号：03-3782-0531）

イベント　サイキックジャンキーフェアⅡ

サイキックフォースの大イベントいよいよ横浜アリーナで開催!!

いよいよ７月６日に、史上最大のサイキックフォース・スペシャルイベント「サイキックジャンキーフェアⅡ＆コミックゲーマーズｉｎ横浜アリーナ～中毒者続出の宴Ｐａｒｔ．２～」が開催される。当日参加者の中から1000名を募集しての〝サイキックマスター選手権大会〟や、ラジオ短波〝サイキックフォース特番〟の公開録音などが催されるぞ。また、開発者を交えたトークショーでは最新ＯＶＡの制作状況や、アーケード版「サイキックフォース２」に関する情報も発表される可能性があるぞ。



▲サイキックフォース関連のイベントは毎月のように開催されているぞ!!

サイキックイベント情報(お問い合わせは:045-593-7115)

◎サイキックジャンキーフェアⅡ＆コミックゲーマーズｉｎ横浜アリーナ／日時：７月６日（日）13:00～17:00／場所：横浜アリーナ／入場料：カタログ購入制（予価¥700）◎その他サイキックフォースイベント予定／よろしくサイキック：６月15日（日）山形市産業会館／サイキックバケーション：８月30日（土）東京・大田区産業会館

新製品　プリンセスメーカーポストカード集

『プリメ』ファン必携!! ポストカード集が発売

「プリンセスメーカーゆめみる妖精」のポストカード集が、３冊同時に発売されるぞ。全バカンスシーン32枚が収録されているバカンス編と、エンディング編Ｐａｒｔ１、Ｐａｒｔ２の３冊だ。エンディング編Ｐａｒｔ１には、幻のエンディング「富豪の愛妻」を含む30枚や、企画当初のイメージイラスト、赤井孝美さんのラフ画を収録。そしてＰａｒｔ２には王国のプリンスを含む29枚に、キャットスーツ姿の娘なども収録されているのだ。



▶通常のポストカードよりサイズが少し大きい。◎発売日：７月18日（３冊同時発売）／価格：１冊¥1,800（税別）予定／発行：ナインライブス／発売元：新紀元社

新製品　デジタルモンスター

育てたモンスターで友だちと対戦!! 新しい育成ゲームがバンダイから発売

自分の育てたモンスターを、友だちのモンスターと対戦させることができちゃうキーチェーンゲームが登場だ。まずは自分のモンスターを育てることから始めよう。食事をあげたり、ウンチの処理をしてあげたり、と基本的なこともこまめにしてあげる。そして戦闘能力を上げるために、トレーニングをさせるのだ。幼年期から成長期へ、と段階を踏んで成長していくにつれて、モンスターは変身してパワーアップ!!　育て方が良いほど強く成長してゆくので、育成にはいっそう熱がはいるぞ。成長期まで育ったモンスターは、いよいよデジモン同士をつなげて対戦可能になる。どちらの育て方がうまいのか、お互いの腕の見せどころだ。けがをしたときは、治療をしてあげよう。さらに、対戦で勝利した数が一定の数をこえると、モンスターは完全体になる。どんな姿になるのかは、そのときまでのお楽しみ！



◀また、新たなブームを呼び起こすのか!?　ポケットに入るミニサイズだ!!◎「デジタルモンスター」（全２種）発売日：６月末予定／価格：¥1,980（税別）／発売元：バンダイ

▶▶▶POWERチェック!!

「プライベートショー」タイトー新製品発表!!

６月３日（火）都内赤坂のホテルにて、タイトー・プライベートショーが開催された。会場では「タイトー・シューティング・ヒストリー」のビデオ放映や新製品紹介のほか、フリープレイで一足先にゲームを楽しむこともできたぞ。中でも注目を集めたのは『Ｇダライアス』。画面からはみ出しそうな極太ビームやボスキャラの巨大さに会場中が熱狂していたぞ。



▶「Ｇダライアス」の完成度はすでに90パーセントまで到達！　敵をキャッチして攻防に利用できたりもするのだ。７月中には全国のゲームセンターに出回るぞ。

INTI渋谷
オープン
渋谷に登場した新空間はオトナな貴方にピッタリ

「ワンダーエッグ2」（東京・二子玉川）や「ナンジャタウン」（東京・池袋）、「ワンダータワー」（京都・中央区）など、人気のアミューズメントスポットを全国的に展開させているナムコが、今度はお酒を飲みながらメダルゲームが楽しめるというオシャレ感覚満点のお店「INTI（インティ）渋谷」を５月２日、東京・渋谷にオープン！〝大人のための遊び情報発信基地〟をコンセプトに、イメージターゲットを20代〜30代のカップルに絞り込み、おもいっきりアダルトな展開をはかっていくとのこと。もうすっかり〝オトナ〟な貴方に贈るムードたっぷりのスポットです♥



◀場所：東京都渋谷区宇田川町／営業時間：正午から深夜12時まで／お問い合わせ：03-5457-3765（INTI渋谷）

電車でGO!
イベント
超大盛況で開催されたぞ「運転手はキミだ!祭り」

アーケードで大人気の鉄道運転ＳＬＧ『電車でＧＯ！』（タイトー）のイベント、その名も「運転手はキミだ！祭り」が、５月25日にＪＲ大阪駅、６月１日にＪＲ新宿駅東口にて、それぞれ開催された。どちらも多くのファンが集まり、勝ち抜き大会などで盛り上がったぞ。大阪大会で優勝した23歳の青年は、元ＪＲ運転士（46歳）への挑戦権を獲得して対戦。なんと圧勝してしまったのだ。元運転士は「運転心得どおり、ブレーキを段階的に弱めたのが敗因」とコメント。実際の運転は、速さよりも安全第一ですよね。



◀東京会場（新宿東ロステーションスクエア）の模様。あのバブルンも登場し、イベントは大盛況。



▶実在のＪＲ４路線をダイヤどおりに運転していく。専用ハンドル付きで、PSに移植してほしい!!

後楽園ゆうえんち
イベント
真夏の夜の大興奮！ルナパーク'97開催

後楽園ゆうえんち（東京・水道橋）の夏恒例の大イベント「ルナパーク」が、今年も強力に開催される。女子プロレスなど格闘技が観戦できるビアガーデンや、入り口で自分の心臓が手渡される（！）という怪奇館「闇の心臓」など、超盛りだくさんの内容だ。夏休みには、キミもぜひ！



▶期間中は、浴衣の人は入園無料!!◎「ルナパーク'97〜史上最大の夜が、来る。〜」／期間：７月５日（土）〜９月15日（祝）／お問い合わせ：03-3817-6330（ルナパーク'97事務局）

爆走兄弟レッツ&ゴー!!
映画
超人気のミニ４駆アニメが映画化!!

「コロコロコミック」での連載で爆発的な人気を博し、テレビアニメとしても高視聴率をマークしている「爆走兄弟レッツ＆ゴー!!」の映画が、もうすぐ公開されるぞ。今回は、謎のマシン〝ガンブラスターＸＴＯ〟が初登場！　このマシーンがレースに突然乱入してくるというストーリーで幕があけるのだ。



▶全国松竹系劇場にて７月５日（土）よりロードショー。同時上映「ミニ四ファイター超速プロジェクト」

子育てクイズ マイエンジェル
CD
主題歌CDが発売！その名も「少女時代」

ＰＳ版「子育てクイズ　マイエンジェル」（夏発売予定／ナムコ）で娘の声を担当している人気声優鈴木真仁さんが歌う、同ゲームのテーマソング「少女時代」のシングルＣＤが発売されるぞ。サザンオールスターズの原由子さんの詞と曲に、彼女のバツグンの歌唱力がとてもよくマッチしているのだ。

▶このジャケットが目印。◎ＰＳ版「子育てクイズ　マイエンジェル」テーマソング「少女時代」／発売日：６月21日／価格：￥1,020（税込）／発売元：エアーズ



ストリートファイターⅢ
CD
ゲーム同様ド迫力のアレンジサウンド!!

実力派ミュージシャンを起用した、「ストリートファイターⅢ　オリジナルアレンジアルバム」が早くも登場!!　オリジナルの31曲の中から代表作10曲をピックアップして、元ジュンスカイウォーカーの寺岡呼人などがアレンジを加えている。「ストⅢ」の世界をさらに広げるこだわりの１枚！



▶「ストリートファイターⅢ　オリジナルアレンジアルバム」／６月18日発売／￥2,548（税込）／発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント

ロックマンバトル&チェイス
CD
超ポップなBGMを完全収録した２枚組

あの「ロックマン　バトル＆チェイス」のゲームミュージックがＣＤ化されるぞ。しかも２枚組という大ボリュームでの発売で、カプコンサウンドチームが熱唱する歌や、カラオケまでも収録されている注目の１枚。ロックあり、ラテンありで、バラエティに富んだ内容もイカス!!



▶「ロックマン　バトル＆チェイス」（２枚組）／発売日：６月21日／価格：￥3,255（税込）／発売元：ビクターエンタテインメント

ぺんぎんうおっち
新製品
光る!!鳴る!立つ？新携帯ペット現る!!

わがままぺんぎん〝ぺたくん〟を立派な大人に育ててあげる、携帯型育成ゲームが新登場！　目の光と３種類の音で、様々なコミュニケーションをはかってくるカワいいバーチャルペットなのだ。机の上に立たせておけば、卓上時計にもなる。なお、通信販売でも購入が可能だ。



▶インフォメーションＴＥＬ：03-5820-0168◎「ぺんぎんうぉっち」（カラーは４種類）／発売日：６月15日／価格：￥1,980（税別）／発売元：ユニオンプロス産業（株）

電撃NewsStation ートピックスー TOPICS

●PSユーザーの２割が女性？

PSユーザーの約２割が女性らしい……といっても、これは昨年12月から今年の３月までにPS本体を購入した、新規ユーザーにかぎった話（SCE調べ）。この根拠となっているのは、PS購入時についてくるハガキの回答の集計結果だ。そのハガキ回答の約２割が女性だったということ。たしかにこの時期は「パラッパラッパー」「クラッシュバンディクー」と、SCEのTV−CMが大量に投入された時期だったため、その影響はおおいに考えられる。特に「パラッパラッパー」は男女を問わないゲーム性から、本体と同時購入するソフトとして発売から半年たった今もなお一定のペースで売れ続けている。しかし、いくら期間限定であるとはいってもこの２割という数字は非常に大きなものだ。従来のゲーム機ではどう期間を区切ってみたところで、女性ユーザーは１割程度にも満たなかっただろう。「ねぇ、PSしない？」そんな誘い文句で女の子を誘えるようになる日も遠くない？（笑）

※「電撃NewsStation」コーナーではキミからのご意見、ご感想、質問などを常時受け付け中!!　ハガキに①住所、②氏名、③年齢、④職業、⑤電話番号、⑥当コーナーに対するご意見・ご感想、⑦キミが知りたいニュースのジャンル、⑧その他、メーカーへの質問、ゲーム界に言いたいことなど、なんでもいいからたくさん書いて、221ページの〝おたよりのあて先〟の「ニュースステーション」係まで送ろう。ハガキをくれた人の中から、毎号抽選で30名にＰＳ関連グッズ（何が当たるかお楽しみ！）をプレゼント!!　グッズの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

◆主催:株式会社メディアワークス

第5回 電撃ゲーム3大賞

電撃ゲーム小説大賞
電撃ゲームイラスト大賞
電撃ゲームコミック大賞

●賞(各部門共通)
大賞(1点)=正賞+副賞100万円
金賞(1点)=正賞+副賞 50万円
銀賞(数点)=正賞+副賞 30万円

無限なる才能を解き放て!!

ぼくらの新しいエンターテインメントは
「ゲーム感覚」がキーワード。
"3大賞"は小説、コミック、イラストで
まだ見ぬきみの創造力を募集中!!
メディアを超えた感性を今こそ
世界にはばたかせよう!

才



Illustration: Akihiro Yamada

電撃ゲーム小説大賞

●大賞及び優秀作品は小社から出版されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、オリジナルの長編及び短編小説。ファンタジー、SF、ミステリーほかジャンルを問わず。ただし、特定のゲームタイトルを想定したものは不可。未発表の日本語で書かれた作品に限る(他の公募に応募中の作品も不可)。

●**応募規定**:〔長編〕400字詰め原稿用紙250~350枚。縦書き。〔短編〕400字詰め原稿用紙40~80枚。縦書き。
作品に以下の①②を明記した紙を添付の上、右肩をひもで綴じて郵送すること。ワープロ原稿可(ただし、フロッピーでの応募は不可)。
①タイトル、住所、本名、筆名、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募をしたのか、原稿枚数(ワープロ原稿、あるいは400字詰め以外の原稿用紙の場合は、400字詰め原稿用紙換算枚数も併記)。
②あらすじ(800字以内)

●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切り後、一次と二次の2度の選考を行い、最終候補を選出する。
1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**(敬称略):広井王子(作家)、深沢美潮(作家)、安田 均(作家)、伊藤和典(脚本家)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

電撃ゲームイラスト大賞

●大賞及び優秀作品の作者は小社出版物のカバーなどに起用されます。

●**募集内容**:ゲーム感覚にあふれた、未発表(他の公募に応募中の作品も不可)のオリジナル作品。
A:メカデザイン部門
B:ファンタジー部門

●**応募規定**:B4のカラーイラスト2点とB5サイズのモノクロイラスト5点を1セットにして応募すること。
★表現方法(彩色、画材など)は自由。CGも含む。CGの場合には、使用パソコンとツール(バージョンも)、データディスクのフォーマット形式を明記の上、データディスクとプリントアウトしたものを同封すること。
★応募作品には、別紙に部門、セットのタイトル、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、何を見て応募をしたのかを明記して添付すること。作品を入れた封筒には「折り曲げ厳禁」と朱書きし、厚紙を入れるなどして補強すること。

●**応募資格**:不問。ただし、将来的に小社出版物などのイラストレーターとして活動できる人。

●**選考方法**:1998年4月10日の締め切りの後、一次選考を行い、最終候補を選出する。1998年7月下旬に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

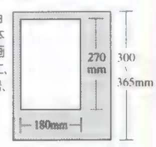
●**選考委員**(敬称略):天野喜孝(イラストレーター)、カトキハジメ(メカデザイナー)、衣谷 遊(漫画家)

電撃ゲームコミック大賞

●大賞及び優秀作品は小社発行のコミック誌に掲載されます。

●**募集内容**:ファンタジー、SF、ミステリーなど、ジャンルを問わずオリジナルの未発表コミック。ただし、特定のゲームタイトルを想定したもの、および他の公募に応募中の作品は不可。

●**応募規定**:ストーリーコミックは24~41P/ギャグ・コメディなどのショートコミックは10~16Pを2本以上/4コマなどのコマコミックは10本以上。原稿寸法はタテ270ミリ、ヨコ180ミリ(図参照)。B4サイズの画用紙かケント紙に、黒インクか墨汁で描くこと。薄墨や着色は不可。作品に、タイトル、原稿枚数、住所、本名、ペンネーム、年齢、職業(略歴)、電話番号、何を読んで応募したのか、を明記した紙を添付して応募すること。



●**応募資格**:不問。

●**選考方法**:1998年7月末の最終選考に向けて、4回の予選を行う。予選のスケジュールは以下の通り。

第1回締め切り 1997年 7月10日(通過者発表、ガオ!11月号〈 9月27日発売〉)
第2回締め切り…1997年10月10日(通過者発表、ガオ!2月号〈12月27日発売〉)
第3回締め切り…1998年 1月10日(通過者発表、ガオ! 5月号〈 3月27日発売〉)
最終締め切り……1998年 4月10日(通過者発表、ガオ! 8月号〈 6月27日発売〉)

★それぞれの予選で最終候補を4~5作品選出する。
★予選を通過した約20作を対象として、1998年7月末に選考委員により大賞及び各賞の受賞作品を決定する。

●**選考委員**(敬称略):永井 豪(漫画家)、雨宮慶太(映画監督)、押井 守(映画監督)、佐藤辰男(メディアワークス社長)

●**特典**:各予選を通過した最終候補には5万円の賞金を贈る。
優秀な応募作品は作家および編集者のアドバイスが受けられる(もちろん、その後、何度でも予選に応募できる)。
★各予選のアドバイスをする作家
第1回予選:真鍋譲治/第2回予選:沢田 翔/第3回予選:あかほりさとる

募集要項 応募の掟

●あて先
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
㈱メディアワークス
「第5回 電撃ゲーム○○○大賞」係

●最終締め切り
1998年4月10日(金)
(当日消印有効)

●発表1998年8月~9月に発売される「電撃」の各誌上
「電撃王」
「電撃PlayStation」
「電撃SEGASATURN」
「電撃NINTENDO64」
「電撃G'sマガジン」
「月刊電撃コミックガオ!」
「コミック電撃大王」
「電撃Adventures」

※複数応募可。ただし、1作品(イラストとコミックは1セット)ずつ別送のこと。応募作品は返却しません。選考に関する問い合わせは不可。
※受賞作品の著作権(出版権、ゲーム化権、映像化権、その他副次商品化権を含む)は、株式会社メディアワークスに帰属します。

電撃PlayStation宇宙一計画 作戦その5

月日の過ぎるのは早いモノで……電撃ＰＳは次号でなんと５０号！　プレイステーション発売当時から、常に買って下さる貴方のために誠心誠意真心こめて、日夜努力の日々を過ごして参りました。おかげさまで日本一はラクラククリア、「最強のＰＳ専門誌」なんて呼ばれちゃったりなんかしちゃったりして最近かなりいい気になっとるんやないか？　貴様！な次第であります。そして今回読者様に喜んでいただくために！　このような宇宙一計画・作戦その５を実行することにあいなりました！　隊長！　え？　だから何ですって？　やだなぁ旦那様もお人が悪い。お互い、ワルよのぉフォッフォッフォッ！　買って買って。ドーンと買ってぇぇぇ！　全部買って、皿ごと買って（注：お皿は付いてません）！　もしも買ってくれたなら、それが愛の証となります。５０年後の今日、私たちは電撃ＰＳを抱えて雨の三吉第３中央公園を歩き回るのね。何のあてもなく！　ステキだわっ！　うふんステキねぇ…（本田瞳さん・４２歳・主婦談）。そんなワケなので買って下さい。



電撃 プレイステーション PlayStation

電撃PlayStationD2

売り切れ目前・¥980

体験版ＣＤ－ＲＯＭが付録のにくいヤツ！





ＰＳ本体発売～96年前期までの発売ソフト

タイトルを完全攻略。

ていたら必ず欲しいアイテムです

まで使える・¥950

電撃PlayQuestionEX II


PlayStation
学園忍者育成シミュレーション
あやかし忍伝
あやかしにんでんくのいちばん
くの一番
…忍務の後の、ほっと一息。
「いい月ですね、月葉さま。」
「楓ちゃん。私ね、こんな日が来るなんて夢にも思わなかった…」
出演
菊池志穂
丹下桜
折笠愛
井上喜久子
篠原恵美
氷上恭子
池澤春菜
大塚明夫
堀内賢雄
オープニング主題歌
「想いの果て」
歌 菊池志穂
エンディング主題歌
「これからずっと」
歌 丹下桜
あやかし忍伝くの一番、
プレイステーションにてこの夏、忍務開始!
Windows95版も
9800円(税別)で
絶賛発売中!!
『長沢美樹のあやかしラジオくの一番』
JOQR文化放送(1134KHz)にて
毎週水曜21:30~22:00、ON AIR中!
ドラマCDも、東芝EMIより発売決定!!
SE 株式会社 翔泳社
〒107 東京都港区南青山2-18-2 竹中ツインビルB館3F TEL. 03-5411-5071 FAX. 03-5411-5072
SHOEISHA インターネットホームページ http://www.shoeisha.co.jp
"PS"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。
©1997 Shoeisha Co., Ltd. / Sugeeya / ZERO SYSTEM

次号予告

電撃PlayStation Vol.50は 6月27日(金)発売!!



次号、ついに50号到達！ 宇宙一計画新段階突入!?

『Fタク』徹底攻略はもちろん、大好評の攻略付録「電撃プレイクエスチョンVol.5」に、50号記念プレミアグッズ大プレゼントなどなど、超強力キャンペーン開始なのだ

表紙イラスト●攻殻機動隊 GHOST in the SHELL
©1995 士郎正宗／講談社 ©バンダイビジュアル ©MANGA ENTERTAINT
©Sony Computer Entertainment Inc.／講談社
アートディレクション●グァバモリオカ　ロゴデザイン●藤井学(SIMPLY)、高木和雄(AR+DA)

おたよりのあて先

〒101　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館　電撃PlayStation編集部○○係
[ホームページアドレス]URL：http://www.mediaworks.co.jp/

STAFF

【編集長】渡部雅人【副編集長】渡邊由彦【デスク】佐藤晴美、藤原保、倉西誠一【編集】羽岡義晴、諏訪浩樹、梅田格、秋山力矢、千木良慎二、高橋輝、松崎啓太郎、田島勝、中川大明、宮田公彦、鴫原千太郎、小野弘樹、高橋智也、大山卓也、宮下雅史【進行】古田土友紀【ライター】本内新太郎、中村泰宏(CHI)、佐藤裕志、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、藤平吉和、岩崎誠、藤井幹順、斎藤直樹、林田あつし、鈴木祐子、西岡美道、西谷英晃(超音速)、長谷川雅宏、河原弘、高橋和広、三井一穂、白石岳(iS)、田中弘二、岩崎幸一、関根昌昭【アシスタント】下川憲一、鈴木和好、飯塚幸正【デザイナー】斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、星谷貴子、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、小松崎祐子、杉田デザインオフィス、オフィス青空、スペースマオ、オフィス・アマゾン、柴田事務所、佐々木範明(夏noデザイン室)、三上良枝、牟田将次郎【写真】林久平、林克典、江尻宏明、田中修一、牧田優一、ENTANIA
※次号予告の内容は変更になる場合があります。

電撃PlayStation Vol.49

1997年6月27日発行　第3巻第13号通巻45号

■発行人　染谷恵司　■編集人　渡部雅人
■発行所　メディアワークス
〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話（編集）03-5281-5222（広告）03-5281-5205
■発売元　主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話（営業）03-5280-7550
■印刷所　図書印刷株式会社
■写植　オノ・エーワン、スタジオ・サン

広告索引

広告のご用命・お問い合わせは、
メディアワークス広告部まで。
(03-5281-5205)

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

●6月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
1	12日	ポイッターズポイント	コナミ	¥4800予定／ACT	125
2	13日	アライドジェネラル	エクシングエンタテイメント	¥5800／SLG	125
3	13日	メタルエンジェル3	パック・イン・ソフト	¥6500予定／SLG	70+123
4	13日	ファイロ&クロード	BMGジャパン	¥4800／STG	128
5	19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	コナミ	¥5800予定／PZG	109+123
6	20日	デジカルリーグ	アクエス	¥5800／SPG	46
7	20日	FIFAサッカー97	EAV	¥5800／SPG	208
8	20日	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア	¥6800／S・RPG	10
9	20日	BABY UNIVERSE	SCE	¥4800／ETC	
10	20日	パズルアリーナ闘神伝	タカラ	¥4800予定／PZG	
11	20日	ザルツブルグの魔女	T-DOGS	¥5800／AVG	201
12	20日	GUNDAM THE BATTLE MASTER	バンダイ	¥6800予定／対戦ACT	
13	20日	ゼロヨンチャンプ DooZy-J	メディアリング	¥6800／ETC	90
14	20日	SOLD OUT	シンコー・ミュージック	¥5800／SLG	
15	27日	太陽のしっぽ WILD PURE SIMPLE LIFE	アートディンク	¥[illegible](BEST)／ETC	
16	27日	女神異聞録ペルソナ	アトラス	¥[illegible](BEST)／RPG	
17	27日	COOL BOARDERS	[illegible]	¥[illegible](BEST)／SPG	
18	27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	SNK	¥6800／RPG	182
19	27日	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	カプコン	¥5800／ETC	110
20	27日	プロレス戦国伝	ケイエスエス	¥5800／SPG	
21	27日	インパクトレーシング	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／RCG	
22	27日	ZERO DIVIDE 2 ザ シークレット ウィッシュ	ズーム	¥5800／対戦ACT	26+143
23	27日	ポポロクロイス物語	SCE	¥2800(BEST)／RPG	
24	27日	Total NBA'97	SCEI	¥4800／SPG	195
25	27日	刻命館	テクモ	¥2800(BEST)／SLG	
26	27日	タイムクライシス+ガンコン	ナムコ	¥7800／STG	123+197
27	27日	リッジレーサー レボリューション	ナムコ	オープン価格(BEST)／RCG	
28	27日	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	バンダイ	¥2800(BEST)／対戦ACT	
29	27日	ネクストキング 恋の千年王国	バンダイ	¥6800予定／SLG	
30	27日	ネクストキング 恋の千年王国限定版	バンダイ	¥7800予定／SLG	
31	27日	テトリスーX	BPS	¥[illegible]／PZG	
32	27日	フォーメーションサッカー'97 ~The road to France~	ヒューマン	¥5800予定／SPG	
33	27日	STRESSLESS LESSON(れすれす)	マックスファイブ	¥4980／PZG	207
34	27日	Proof Club プルーフクラブ	ユタカ	¥5800予定／TBL	
35	27日	OverBlood(オーバーブラッド)	リバーヒルソフト	¥28[illegible](BEST)／AVG	
36	6月	新戦記ヴァンゲイル	アローマ／ユーメディア	¥5800／対戦ACT	
37	6月	狙われた街(仮)	ケーエージェイ	未定／RPG	
38	6月	重装機兵ヴァルケン2	メサイヤ	¥5800／STG	

●春予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
39	春	CROCI(仮)	メディアクエスト	未定／ACT	

●7月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
40	3日	オーバードライビンⅡ	EAV	¥5800／RCG	204
41	3日	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	コナミ	¥5800予定／STG	
42	3日	西暦1999 ~ファラオの復活~	BMGジャパン	¥5800／ACT	
43	3日	BODY HAZARD	ヒューマン	¥5800予定／ACT	
44	3日	MAD STALKER -FULL METAL FORCE-	ファミリーソフト	¥5800／ACT	
45	4日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	SNK	¥5800／対戦ACT	
46	10日	火竜娘(かりゅうじょう)ー高感度ー審判官ー	ガスト	¥6800予定／AVG	
47	10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.1 虹色の青春	コナミ	¥4800予定／AVG	
48	10日	クエスト フォー フェイム	SCE	¥6800／ETC	206
49	10日	ARMORED CORE	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／ACT	
50	11日	サガ フロンティア	スクウェア	¥6800／RPG	170
51	17日	ダービースタリオン	アスキー	¥6800／SLG	
52	17日	バーチャル飛龍の拳	カルチャーブレーン	¥5800予定／対戦ACT	
53	17日	みんなのGOLF	SCE	¥4800／SPG	
54	17日	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	¥5800予定／STG	42
55	17日	RALLY CROSS	SCEI	¥5800／RCG	
56	17日	マスター・オブ・モンスターズ~暁の賢者達~	東芝EMI	¥5800／S・RPG	188
57	17日	クロックタワー The First Fear	ヒューマン	¥3800予定／AVG	199
58	18日	超人学園ゴウカイザー	アーバンプラント	¥5800／対戦ACT	
59	18日	雷弩機兵ガイブレイブ	アクセラ	¥5800／A・RPG	200
60	18日	RECIPRO HEAT 5000	エクシングエンタテイメント	¥5800／RCG	
61	18日	ストリートファイターEX plus α	カプコン／アリカ	未定／対戦ACT	
62	18日	西陣パチンコ天国vol.2	ケイエスエス	¥5800／ETC	
63	18日	ボンビンアイランド	ケムコ	¥4800／ACT	
64	24日	Carnage Heart EZ	アートディンク	¥5700／SLG	
65	24日	倉庫番ベーシック	伊藤忠商事	¥3800／PZG	207
66	24日	激突!四駆バトル	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥5800／RCG	
67	24日	実況パワフルプロ野球'97 開幕版	コナミ	¥5800予定／SPG	
68	24日	OUT LIVE Be Eliminate Yesterday	サンソフト	¥5800／RPG	
69	24日	モンスターファーム	テクモ	¥5800予定／SLG	198
70	24日	神聖伝メガシード 復活編	バンプレスト	¥5800／S・RPG	
71	24日	パンツァーバンディット	バンプレスト	¥5800／ACT	
72	25日	チージィー	ジャレコ	¥5800／ACT	
73	25日	ロッククライミング 未踏峰への挑戦 ~アルプス編~	NETYOU(ネッチュウ)	¥6800／SLG	
74	25日	マイホームドリーム	ビクターソフト	¥5800／SLG	202
75	31日	スペースインベーダー	タイトー	¥2800／STG	
76	31日	パチスロ完全攻略 ~ユニバーサル公式ガイドVOL.2~	日本シスコン	¥6800／ETC	
77	31日	ウィズ	ビー・ファクトリー	¥5800予定／ACT	207
78	31日	トレジャーギア	未来ソフト	¥5800／RPG	183
79	31日	X-COM 未知なる侵略者	メディアクエスト	¥5800／SLG	
80	上旬	EOS Edge of Skyhigh	マイクロネット	¥5800／STG	
81	中旬	スーパーブラックバスX	スターフィッシュデータ	¥5800／SLG	201
82	下旬	超光速グランドール限定版	バンダイビジュアル	¥7800／ACT	
83	7月	エルフを狩るモノたち~花札編~	アルトロン	未定／TBL	
84	7月	ROBO・PIT 2	アルトロン	¥5800予定／対戦ACT	
85	7月	NHL97	EAV	¥5800／SPG	
86	7月	HARD BLOW	EAV	¥5800／SPG	
87	7月	Base Ball Navigator	科研	¥5800／SLG	
88	7月	NASCAR RACING(仮)	シエラ・パイオニア	¥5800／RCG	
89	7月	DX人生ゲームⅡ	タカラ	¥5800／TBL	
90	7月	Cat The Ripper 13人目の探偵士	トンキンハウス	¥5800予定／AVG	
91	7月	電波少年的ゲーム	日本テレビ放送網株式会社	¥4800予定／SLG	
92	7月	バウンダリー・ゲート	パック・イン・ソフト	¥5800／RPG	
93	7月	機動戦士ガンダム PERFECT ONE YEAR WAR	バンダイ	¥6800予定／SLG	40
94	7月	超光速グランドール	バンダイビジュアル	¥5800／ACT	
95	7月	初恋ばれんたいん	ファミリーソフト	¥5800予定／AVG	
96	7月	怪物(モンスター)パラ☆ダイス	メイクソフトウェア	未定／TBL	

●8月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
97	1日	ダークシード2	ビー・ファクトリー	¥5800予定／AVG	208
98	7日	南方珀堂登場	アトラス	¥5800／AVG	203
99	7日	メタルスラッグ	SNK	¥5800／ACT	
100	7日	JetMoto	SCEI	¥5800／RCG	
101	7日	アルカノイドリターンズ	タイトー	¥4800／ACT	207
102	7日	ガンバレット	ナムコ	¥5800／STG	
103	7日	タイムクライシス	ナムコ	¥5800／STG	
104	7日	ガンバレット+ガンコン	ナムコ	¥7800／STG	
105	7日	同級生2	バンプレスト	¥6800／AVG	
106	7日	同級生2 EXTRABOX	バンプレスト	¥13800／AVG	
107	7日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語	フォグ	¥5800／ETC	
108	28日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	ウエップシステム	¥5800／SPG	
109	28日	グラディウス外伝	コナミ	¥5800予定／STG	32
110	28日	悠久幻想曲	メディアワークス	¥5800／SLG	100
111	28日	プリルラ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／ACT	
112	29日	マーヴル・スーパーヒーローズ	カプコン	¥5800／対戦ACT	
113	29日	マッド・ジョージの魔界(仮)	マチルダ	¥5800／STG	
114	上旬	メックウォリア2	バンダイビジュアル	¥5800／SLG	199
115	下旬	天仙娘々~劇場版~	未定	未定／???	
116	下旬	聖刻1092 操兵伝	ユタカ	¥5800予定／RPG	207
117	下旬	聖刻1092 操兵伝 (限定版)	ユタカ	¥9800予定／RPG	
118	8月	スペクトラルフォース	アイディアファクトリー	¥5800予定／SLG	
119	8月	スターボーダーズ	アクレイムジャパン	未定／STG	44
120	8月	マネーアイドル・エクスチェンジャー	アテナ	¥5800／PZG	
121	8月	エルフを狩るモノたち~完全版~	アルトロン	未定／AVG	194
122	8月	トリパズ △	サントス	¥4800／PZG	207
123	8月	ラスト レポート	ショウエイシステム	¥5800／AVG	
124	8月	百魔館(仮)	ジョルダン	¥5800／???	
125	8月	ファーランドストーリー~四つの封印~	TGL	¥6800／S・RPG	
126	8月	聖龍伝説~外伝~(仮)	バップ	¥5800／ACT	

●夏予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
127	夏	Guilty Gear	アークシステムワークス	¥5800／対戦ACT	
128	夏	タクティクスオウガ	アートディンク	¥5800／S・RPG	
129	夏	NFLクォーターバッククラブ'97	アクレイムジャパン	¥5800／SPG	
130	夏	キリングタイム	アクレイムジャパン	未定／STG	
131	夏	音楽ツクール かなでーる2	アスキー	¥5800予定／ETC	
132	夏	サウンドノベルツクール2	アスキー	¥5800予定／ETC	
133	夏	Ash to Ash	イースリースタッフ	未定／SLG	
134	夏	ヴァーチャルバスフィッシング	イースリースタッフ	¥5800予定／SLG	
135	夏	ブリガンダインー幻想大陸戦記ー	イースリースタッフ	¥5800予定／S・RPG	
136	夏	G.O.Dpure	イマジニア	¥5800／RPG	
137	夏	ツタンカーメンの遺書(仮)	ウィザード	未定／AVG	
138	夏	サムライスピリッツ剣客指南パック	SNK	¥5800／対戦ACT	
139	夏	ブレス オブ ファイアⅢ	カプコン	未定／RPG	
140	夏	ロックマンX4	カプコン	未定／ACT	
141	夏	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	講談社	¥5800予定／SLG	
142	夏	フォトジェニック	サンソフト	未定／SLG	
143	夏	RIVEN The Sequel to MYST	サンソフト	未定／AVG	
144	夏	イバラード(仮)	システムサコム／テレビ朝日	未定／AVG	
145	夏	あやかし忍伝 くの一番	翔泳社	未定／SLG	
146	夏	プロジェクト・ガイアレイ	翔泳社	未定／ACT	
147	夏	フロントミッションオルタナティヴ	スクウェア	未定／SLG	
148	夏	アークザラッド・モンスターゲーム	SCE	未定／ETC	
149	夏	ラグナキュール	SME	未定／RPG	
150	夏	ファイナルドゥーム	ソフトバンク	¥5800／ACT	
151	夏	宇宙のランデヴー~RAMA~	ソフトバンク	¥6800／AVG	
152	夏	NHLオープンアイス(仮)	ソフトバンク	¥3800／SPG	
153	夏	モータルコンバットトリロジー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
154	夏	リターンファイアー	ソフトバンク	¥3800／対戦ACT	
155	夏	ロボトロンX	ソフトバンク	¥3800／ACT	
156	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語	タカラ	¥5800／ACT	
157	夏	装甲騎兵ボトムズ外伝 青の騎士ベルゼルガ物語 Perfect Soldier BOX	タカラ	¥9800／ACT	
158	夏	ルシファード~世紀末への挑戦~	ティー・イー・エヌ研究所	¥5800／RPG	
159	夏	J's RACIN'	デジタルフロンティア	未定／	
160	夏	ファイティング・ネットワーク・リングス	ナグザット	¥5800／SPG	
161	夏	こちら葛飾区亀有公園前派出所(仮)	バンダイ	未定／SLG	
162	夏	ドラゴンボールGT(仮)	バンダイ	未定／対戦ACT	
163	夏	グランド・セフト・オート(仮)	BMGジャパン	未定／RCG	
164	夏	夢・色いろ	フェザード	¥5800／SLG	
165	夏	蜃気楼回廊	プレ・ステージ	¥5800／AVG	
166	夏	英雄志願 GAL ACT HEROISM	マイクロキャビン	¥6800／RPG	
167	夏	個人教授	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
168	夏	卒業 VACATION	毎日コミュニケーションズ	未定／SLG	
169	夏	ラングリッサーⅠ&Ⅱ	メサイヤ	¥6800／S・RPG	
170	夏	ライフスケイプ2 ボディーバイオニクス ~驚異の小宇宙 人体~	メディアクエスト	¥5800／ETC	
171	夏	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	ライトスタッフ	未定／RPG	190
172	夏	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	リバーヒルソフト	未定／AVG	193

●9月発売のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
173	4日	パロウォーズ	コナミ	¥5800予定／SLG	
174	上旬	くるみミラクル	バンプレスト	¥5800予定／SLG	
175	下旬	BATTLE FORMATION	バンプレスト	¥5800予定／SLG	205
176	9月	風のノータム	アートディンク	¥5700予定／SLG	205
177	9月	熱砂の惑星	伊藤忠商事	¥6300／AVG	
178	9月	B線上のアリス Alice on borderlines	講談社	¥6800予定／AVG	208
179	9月	ウキウキ釣り天国~人魚伝説の謎~	テイチク	未定／SLG	
180	9月	サイドポケット3	データイースト	¥5800予定／TBL	
181	9月	ムーンライトシンドローム	ヒューマン	未定／AVG	
182	9月	オールスター麻雀	ポニーキャニオン	¥6800／TBL	

●10月発売のソフト

ジャンルの表記
ACT●アクション 対戦ACT●対戦格闘アクション STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
183	下旬	BALL BLAZER	BPS	¥5800／SPG	
184	10月	スペクトラルタワーII	アイディアファクトリー	¥5800予定／RPG	
185	10月	おちしゅーカルコロ!(仮)	クレフ	未定／???	
186	10月	トラ!トラ!トラ!	ネクサスインターラクト	¥6800予定／SLG	
187	10月	こみゅにてぃぽむ	フィルインカフェ	¥5800／A・RPG	184
188	10月	あの素晴らしい弁当を2度3度	ポリグラム	¥4800／SLG	

●11月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
189	下旬	HERC'S ADVENTURES	BPS	¥5800／RPG	
190	11月	ジャングルパーク	バンダイビジュアル	¥4800／ETC	

●秋予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
191	秋	パラダイスロスト	アスキー	未定／RPG	
192	秋	パワードール2	アスキー	未定／SLG	36
193	秋	MOON	アスキー	未定／RPG	
194	秋	アフレイド・ギア	アスミック	未定／SLG	
195	秋	宇宙機動VANARK(ヴァンアーク)	アスミック	未定／AVG	
196	秋	L.S.D(仮)	アスミック	未定／???	
197	秋	サイドワインダー2	アスミック	未定／STG	
198	秋	情熱★熱血アスリーツ ~泣き虫コーチの日記~(仮)	アスミック	未定／SLG	
199	秋	森の王国(仮)	アスミック	未定／S・RPG	
200	秋	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800予定／TBL	
201	秋	トランスポートタイクーン めざせ輸送王	伊藤忠商事	¥5800／STG	
202	秋	メビウスリング3D Through ALL Eternity	伊藤忠商事	¥5800／SLG	
203	秋	イイナ	イマジニア	未定／SLG	
204	秋	メルティランサーRe-inforce	イマディオ	未定／SLG	
205	秋	FIGHTING ILLUSION ~K-1 REVENGE~(仮)	エクシングエンタテイメント	¥5800／SPG	
206	秋	バーガーバーガー	ギャップス	¥5800予定／SLG	
207	秋	どきどきポヤッチオ	キングレコード	¥5800／RPG	
208	秋	修羅の門	講談社	¥5800予定／対戦ACT	
209	秋	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.2 彩のラブソング	コナミ	未定／AVG	
210	秋	STARWINDER	J・ウイング	¥4800予定／STG	
211	秋	ミニ四駆 爆走兄弟レッツ&ゴーWGP ハイパーヒート	ジャレコ	未定／SLG	
212	秋	フロントミッション セカンド	スクウェア	未定／S・RPG	176
213	秋	るろうに剣心 明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀編~	SCE	未定／RPG	
214	秋	true real fantasy(仮)	ドリームキューブ	未定／RPG	
215	秋	どきどきシャッターチャンス☆ ~恋のパズルを組み立てて~	日本一ソフトウェア	未定／PZG	203
216	秋	R?MJ(エムジェイ)	バンダイ	未定／AVG	
217	秋	天空のエスカフローネ	バンダイ	¥6800予定／AVG	
218	秋	メタルドレッド	バンダイビジュアル	¥5800／STG	
219	秋	雀じゃん恋しましょ	ビスコ	未定／TBL	
220	秋	Shadow Tower	フロム・ソフトウェア	¥5800予定／RPG	
221	秋	メルト~フューチャリングエディ byアイアン・メイデン~	マップジャパン	未定／STG	

●12月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
222	12日	マリア(仮)	アクセラ	¥6800／AVG	
223	12月	ハイパーオリンピック イン ナガノ(仮)	コナミ	未定／SPG	
224	12月	On side(仮)	Tears	未定／SPG	

●97年予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
225	97年	プロフェッショナルビリヤード	アイディアファクトリー	¥5800予定／TBL	
226	97年	名探偵スチールウッド(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
227	97年	RPGツクール3	アスキー	¥5800予定／ETC	
228	97年	シミュレーションRPGツクール	アスキー	¥5800予定／ETC	
229	97年	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥4800／STG	
230	97年	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント	¥5800／ETC	
231	97年	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800／STG	
232	97年	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定／SPG	
233	97年	マリオ武者野の超将棋塾	キングレコード	¥7800／TBL	
234	97年	パブジー	ココナッツジャパンエンターテイメント	¥6800／ACT	
235	97年	デッドリースカイ(仮)	ココナッツジャパンエンターテイメント	未定／STG	
236	97年	ツインビーRPG(仮)	コナミ	未定／RPG	
237	97年	メタルギアソリッド	コナミ	未定／ACT	
238	97年	真髄・碁仙人	J・ウイング	¥8900予定／TBL	
239	97年	日本たられぱなしツアー② ひとつや ふたつ… いつつや 怪談	システムサコム	¥5800予定／ETC	
240	97年	栄光のセントアンドリュース	小学館プロダクション	¥5800予定／SPG	
241	97年	パラサイト・イブ	スクウェア	未定／RPG	
242	97年	リンダキューブアゲイン	SCE	未定／RPG	
243	97年	LOVE GAME'S plus ~かなり対戦テニス~(仮)	Tears	未定／SPG	
244	97年	闘姫伝承 ANGEL EYES	テクモ	未定／対戦ACT	
245	97年	子育てクイズ マイエンジェル	ナムコ	未定／ETC	196
246	97年	テイルズ オブ デスティニー	ナムコ	未定／RPG	
247	97年	リアルロボット戦線	バンプレスト	¥6800予定／S・RPG	
248	97年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800／SLG	
249	97年	バックガイナー ~よみがえる勇者たち~	ピング	未定／SLG	

●冬予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
250	冬	魔紀行	アクティアート	未定／ETC	
251	冬	火星物語	アスキー	未定／RPG	
252	冬	棋太平(仮)	エス・ピー・エス	未定／TBL	
253	冬	バイオハザード2	カプコン	未定／AVG	
254	冬	アドヴァンストV.G.II(仮)	TGL	未定／対戦ACT	

●98年3月発売のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
255	下旬	Black Onyx ブラックオニキス	BPS	¥5800／RPG	

●98年予定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
256	春	みつめてナイト	コナミ	未定／SLG	
257	春	ヒロインドリーム2	マップジャパン	未定／SLG	
258	夏	トゥルー・ラブストーリー2	アスキー	未定／SLG	
259	98年	快刀乱麻	イマディオ	未定／SLG	
260	98年	くえすちょん(仮)	Tears	未定／PZG	
261	98年	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	時期	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	頁
262	未定	ウィザーズハーモニー2	アークシステムワークス	未定／SLG	
263	未定	厄惨(仮)	アイディアファクトリー	¥5800予定／AVG	
264	未定	マジック:ザ・ギャザリング	アクレイムジャパン	¥5800／SLG	
265	未定	NHL Breakaway	アクレイムジャパン	未定／SPG	
266	未定	ALL Star Baseball	アクレイムジャパン	未定／SPG	
267	未定	BATTLE SPORT	アクレイムジャパン	未定／SPG	
268	未定	囲碁	アスキー	¥6800／TBL	
269	未定	NIGHTMARE PROJECT YAKATA	アスク講談社	未定／SLG	
270	未定	サムライスピリッツ天草降臨	SNK	未定／対戦ACT	
271	未定	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SNK	未定／対戦ACT	
272	未定	ドラゴンクエストVII	エニックス	未定／RPG	
273	未定	DEBUT21	NECインターチャネル	未定／SLG	
274	未定	X2	カプコン	未定／STG	
275	未定	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン	未定／AVG	
276	未定	ストリートファイターコレクション(仮)	カプコン	未定／対戦ACT	
277	未定	ダンジョンズ&ドラゴンズ[R]コレクション(仮)	カプコン	未定／ACT	
278	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定／RPG	
279	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定／ACT	
280	未定	VIPER(仮)	ギャガ・コミュニケーションズ	¥5800予定／STG	
281	未定	THE HIVE WARS	KSS	¥6800／STG	
282	未定	竜機伝承(仮)	ケイエスエス	未定／SLG	
283	未定	Kai チューニング・スピリッツ(仮)	元気	未定／RCG	
284	未定	Nap・Nap(ナップナップ)	ゲンテック	未定／AVG	
285	未定	ゲーム日本史 ~天下人 秀吉と家康~	光栄	¥6800／ETC	
286	未定	ヴァーチャパーク the フィッシュ ~ブクブクダイバー~	光栄	¥5800予定／ETC	
287	未定	幻想水滸伝II	コナミ	未定／RPG	
288	未定	ときめきメモリアル2(仮)	コナミ	未定／SLG	
289	未定	ときめきメモリアル ドラマシリーズ Vol.3	コナミ	未定／AVG	
290	未定	アザーライフ・アザードリームス	コナミ	¥5800予定／A・RPG	
291	未定	コントラ~レガシー オブ ウォー~	コナミ	¥5800予定／ACT	
292	未定	ミッドナイトラン ~ロードファイター2~	コナミ	¥5800予定／RCG	
293	未定	リーサルエンフォーサーズ デラックスパック	コナミ	¥5800予定／STG	
294	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
295	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
296	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
297	未定	ホームドクター	サクセス	¥6800／ETC	
298	未定	実戦パチスロ必勝法!5	サミー	未定／ETC	
299	未定	10101 (仮)	サンテックジャパン	¥5800予定／ACT	
300	未定	THE MATCH GOLF	ZOOM-X	¥5800／SPG	
301	未定	アインハンダー	スクウェア	未定／STG	38
302	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定／ACT	
303	未定	リモコンヘリコプター	スリーディ	未定／ETC	
304	未定	オメガブースト	SCE	未定／STG	
305	未定	クライム・クラッカーズ2	SCE	未定／RPG	
306	未定	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	SCE	未定／PZG	
307	未定	ワンダラーショック~1950アメリカンドリームズ~	SCE	未定／TBL	
308	未定	ダムダム・ストンプランド	SME	未定／ACT	
309	未定	アタリアーケードクラシクス	ソフトバンク	¥3800／ETC	
310	未定	ウォーゴッズ	ソフトバンク	¥3800／ACT	
311	未定	タイガーシャーク	ソフトバンク	¥3800／STG	
312	未定	T-MEK(仮)	ソフトバンク	¥3800／ACT	
313	未定	ドライバー	ソフトバンク	¥3800／ACT	
314	未定	ローカス	ソフトバンク	¥3800／RCG	
315	未定	ジュンクラシック(仮)	T&Eソフト	未定／SPG	
316	未定	Blaze&Blade ~Eternal Quest~	T&Eソフト	未定／A・RPG	
317	未定	BOUNTY ARMS	データウエスト	未定／ACT	
318	未定	もってけたまご WITH かものはし	ナグザット	未定／対戦ACT	
319	未定	鉄拳3	ナムコ	未定／対戦ACT	
320	未定	ひっとばっく(仮)	日本エムエムアイテクノロジー	未定／ACT	206
321	未定	My Dream ~On Airが待てなくて~	日本クリエイト	未定／SLG	
322	未定	Jump KID(仮)	NEW	未定／ACT	
323	未定	NO L2(仮)	パイオニアLDC	未定／ETC	
324	未定	バウンティソード・セカンド	パイオニアLDC	未定／RPG	
325	未定	タイブレーク	バティ	未定／SPG	
326	未定	ジャーニーマンプロジェクト ペガサスプライム	バンダイ	¥8800予定／AVG	
327	未定	バトルバグス	バンタンインターナショナル	¥5800予定／SLG	
328	未定	銃夢(仮)	バンプレスト	未定／A・RPG	
329	未定	魔導都市エルピス	バンプレスト	未定／RPG	
330	未定	エアーコマンダー	バンプレスト	¥5800予定／STG	
331	未定	オーガリアン~亜人伝~(仮)	ビジュアルアーツ	未定／RPG	
332	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定／ACT	
333	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／???	
334	未定	プリズムコート	FPS	未定／SLG	
335	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5300／SLG	
336	未定	NOON	マイクロキャビン	未定／PZG	
337	未定	スタンドアップコメディ	吉永事務所	未定／ETC	
338	未定	秘密結社Q	ライトスタッフ	未定／SLG	
339	未定	TOKYO／2020	レインボー・ジャパン	未定／AVG	


こんなオンナに
ダビがスタ。



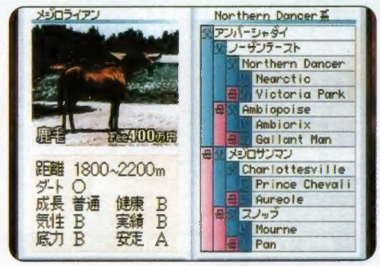
PlayStation

グラフィック刷新で レースの臨場感がアップ!!



向こう正面スタートの実施、ダートコースでの砂の跳ね上げ、雨天での降雨など、細部にこだわり、よりリアルなレース展開を実現！グラフィック全体を刷新した、臨場感あふれる大迫力のレースがキミを待っています。

新データ満載！ 馬データに新顔続々登場!!



ライバル馬、種牡馬、繁殖牝馬に新データが追加され、その数はダビスタ史上最大！さらに配合のバリエーションが広がります。種牡馬の血統もいままで隠れていた5代前まで表示されるのでよりわかりやすくなりました。

これぞ馬主の証！ 勝負服がデザインできる！



選択できるデザインパターンは15種類、使用できる色は13色と、実際の勝負服のほとんどを再現可能ですので、自分だけのオリジナル勝負服が作れます。またレース中はもちろん、優勝シーンにも自分の勝負服が表示されます。

AD2010年　アマフルメタルバトル誕生

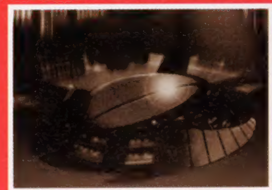
AD2015年　フルメタルバトルプロフェッショナル化

そして………………



AD 2038年、フルメタルバトルリーグ戦、開幕――！

AD2010年、平和に退屈する人々の闘争本能を満たすために生まれた統一格闘技、FMB（フルメタルバトル）。
20余年の歴史を持つこの競技も衰えを知らず、年々白熱を続けている。
もうすぐ、戦いの季節――。
FMBにすべてを賭けた少女たち、メタルエンジェルズの戦いが、今年も始まろうとしている。
さあ、勝利の女神はいったい誰にほほえむのだろうか――!?





AYAKA SAKURAKOHJI
MY TEAM MEMBER



TSUKASA IZUMI
MY TEAM MEMBER



MEGUMI ??
MY TEAM MEMBER

FULL METAL BATTLE LEAGE

本日 6.13. 決戦!!



NOZOMI AMAGAMI
GODDES OF HEAVEN



KUMI KURUMI
PRETTY GIRLS



SWAN
SKY HIGH



CYCLONE OHTORI
CYCLONES



CHAOTIC MASAKI
THE DARK SIDE

CAST――

AYAKA SAKURAKOHJI 桜小路彩香…………山崎和佳奈 WAKANA YAMAZAKI
TSUKASA IZUMI 和泉つかさ…………桑島法子 HOUKO KUWASHIMA
MEGUMI ?? ？？恵………………野上ゆかな YUKANA NOGAMI
NOZOMI AMAGAMI 天神臨………………永島由子 YUKO NAGASHIMA
KUMI KURUMI 胡桃クミ……………笠原留美 RUMI KASAHARA
SWAN スワン………………根谷美智子 NEYA MICHIKO
CYCLONE OHTORI サイクロン鳳………松井菜桜子 NAOKO MATSUI
CHAOTIC MASAKI カオティック魔崎…永島由子 YUKO NAGASIMA

他11名

COMMENT――

このゲームでいちばん注目してほしいのは、会話を重んじた育成、という部分ですね。ふつう美少女ゲームって、やっぱり女の子のご機嫌とりながら進めていくものですけど、これは、厳しい戦闘の世界に身を置く少女たちのお話なので、コーチ（＝プレイヤー）がどんなに厳しく接しても、彼女たちは育っていくんですよ。甘やかして育てることも出来るし、スパルタ教育も出来る。嫌われていても、信頼さえされてればOKという……。やっぱり育て方によっても反応もどんどん変わっていきます。何しろセリフのバリエーションは1万5000種以上という膨大な数になっていますから。その辺、



プレイしている内に「こんなことも言うんだ」ってびっくりすることになると思いますよ。

シナリオは、主人公チームの3人が集まって優勝を目指す中で、初めはぶつかりあうけれど、それを乗り越えて、いっそう強い結束を手に入れる。そして、自分たちの進むべき道を見つけるようになる――という、かなり熱血な内容です。主人公は3人ですけど、彩香とつかさの対立が主で、コーチの妹・恵はその間に立って、チームをまとめていくような役割になっています。

ライバルチームを含め、各キャラクターにいろんな主張があるのですが、みんなの言うことそれぞれに道理があるというか……。僕は個人的には、自分じゃ言えないようなこと、実行できないようなことを言わせたという点で、ライバルチームの選手の1人、天神臨に思い入れがありますけど――。

プレイヤーのみなさんには、とにかく楽しんでプレイしてくださいと言いたいですね。そして生身の人間に接するように、彼女たちに接してください。そうすれば、選手の子たちも本気でぶつかってくるはずですから――。



SCENARIO
シナリオ
尾崎修之介
パックインソフト
本部開発グループ所属。
『メタルエンジェル』
にはパート1から関わる。



電撃PlayStation Vol.49
平成8年2月27日第三種郵便物認可 1997年6月27日発行（隔週金曜日発行）第3巻第13号通巻45号 発行人／渋谷恵司 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 主婦の友社 〒101東京都千代田区神田駿河台2-9 TEL.03(5280)7550／営業
定価490円 本体467円
T1124574060495
雑誌 24574-6/27